NUEVOS TITULOS PARA SUPER NES

61

CLUB Nintendo®

super mario 64 club

S.O.S. CASTLEVANIA IV

GOLDENEYE 007

MARIADOS MEGA MAN VII

INFORMACION SUPERNESESARIA DONKEY KONG COUNTRY

TIPS de
- MARIO KART 64
- WAR GODS

Chile $ 1.400

Bolivia Bs. 5.00

el comic de... AXY y SPOT



PROMOCION
LA NOTA ALTA

NINTENDO64

CONCENTRATE, ESTUDIA, ORGANIZATE, APLICATE

¿TIENES UN PROMEDIO DE NOTAS DE 6,4 O MAS?

ENTONCES GANATE UN N64

Estos son los premios:
10 espectaculares Nintendo 64
Un televisor RCA de 29" para tu colegio
Una beca estudiantil hasta $1.200.000 para el año '98

Participa.



NINTENDO64
Juega el mejor

BRIONES
Respaldo y Garantía

ALTO LAS CONDES
UN ALTO EN SU VIDA

¡NO TE ALCANZO EL PROMEDIO ESTA VEZ?
NO IMPORTA, LA NOTA ALTA DE NINTENDO 64,
VUELVE EN CUALQUIER MOMENTO.
¡ESTUDIA!

enterprise

editorial

Bueno, aquí estamos una vez más dándole curso a la información sobre videojuegos que tu necesitas. Y si la memoria no me falla, en el número anterior te prometí que esta edición estaría dedicada a todos esos "románticos supernintendistas" que nos acusaban de abandono (espero que éste no sea tu caso) . . . (¿o sí?). Y las deudas deben ser pagadas, asi es que (si es tu caso) no tienes otra cosa que hacer que desempolvar un poco tu consola de 16 bits antes de encenderla y listo, a jugar se ha dicho.

Nunca está demás recordarte que no abuses de tu vista al exponerte por mucho tiempo frente a la pantalla del TV, toma en cuenta que lo ideal sería que estuvieras por lo menos a tres metros de distancia de éste y que cada hora de juego te tomes un descanso de 15 minutos, algo que no es tan difícil de cumplir.

¡Hasta la próxima!

El Editor

RECIBIMOS CARTA DE:

ARGENTINA

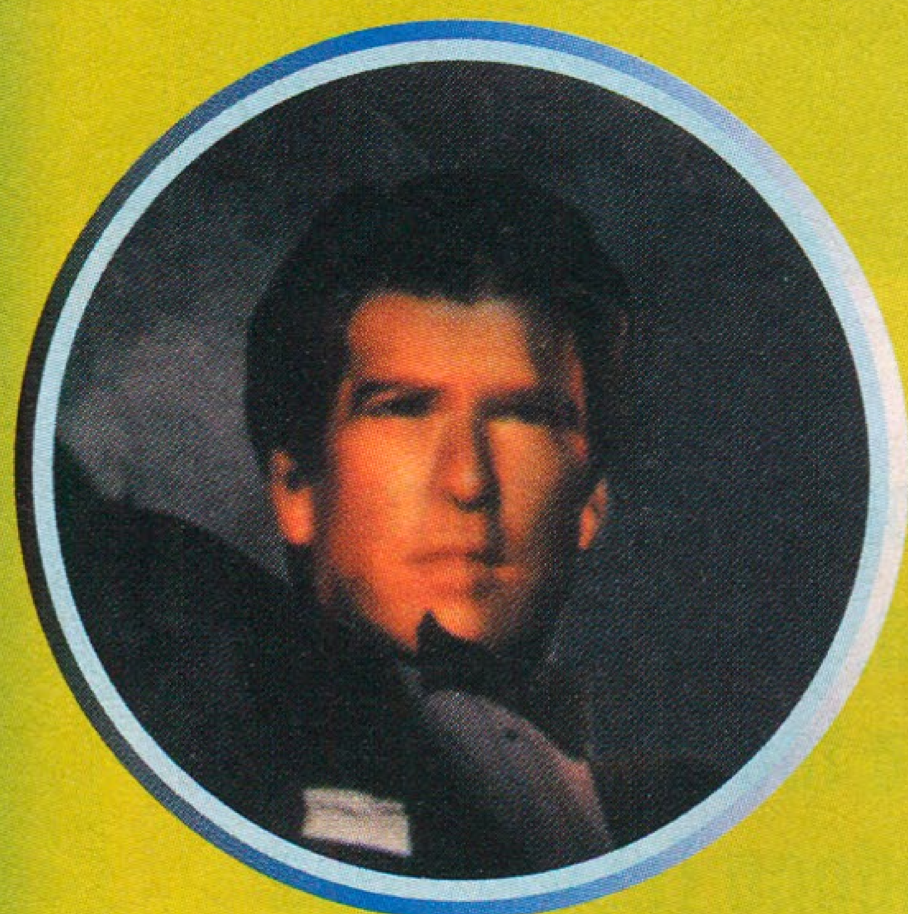
GERMAN SANCHEZ - FEDERICO COLANGELO - LEONARDO G. BARRIOS - MARCELO R. BADARACCO - SANTIAGO CAVALLERO - CLAUDIO A. FIGUEROA - RICARDO ALFREDO PEROTTI - CARLOS SOLALIGUE yY G. RIOS - MIGUEL ALFREDO SANCHEZ - CLAUDIO MUSE - GABRIEL DRUETTA

CHILE

FRANCISCO DIAZ C. - MANUEL ROJAS - GLEN VICENCIO - MELISA GUERRERO - RODRIGO VICENCIO - CRISTOFER MUÑOZ - CARLOS TOLEDO ORTEGA - MARCELO DINAMARCA - BORIS 64 - IGNACIO MUÑOZ V. - ARTURO BRUSCHMANN - MARCELO QUEZADA - PABLO BARRERA D. - MAURICIO ORLANDO LEON TORRICO - MAURICIO ANTONIO MUÑOZ MORAN - JOSE ANDRES BASTOS O. - MARIO PALAZON DIAZ - CESAR GUTIERREZ E. - PABLO MARTINEZ MORALES - PABLO A. PEREZ MAIMOLEJO - NICOLAS SCHURMANN - ROBERTO VILLALON SANGUINETTI - RICARDO NUÑEZ NAVARRETE - ALEJANDRO GONZALEZ - ROLF WINSER V. - RICARDO MONSALVE RAMIREZ - ESTEBAN GONZALEZ G. - ANTONIO RIQUELME M. - MAURICIO LOPEZ ACUÑA - OMAR DUK FAUNDEZ - CARLOS MONJE - MARIO HERNAN ARAYA ROMERO- RODRIGO ROJAS - EGON VOLLMER - DANIEL GARRIDO LOPEZ - DANIEL RODRIGUEZ CUELLO - JUAN PABLO GONZALEZ BRAVO - JORGE NOLASCO ARANCIBIA APARIZ - DAVID ALONSO ROSALES FERNANDEZ - GONZALO ALEE PUENTE - LEONIDAS ACEVEDO MALDONADO - RUBEN GUERRA MATUS - CRISTIAN VILLEGAS - JOSE MORALES C. - NELSON NED FANOLA CAPPONA - GUSTAVO VILLEGAS - MARTIN BARAHONA - PABLO TOLEDO RODRIGUEZ - ALEJANDRO ARTURO ESPINOZA OSSANDON - ALVARO ANDRES ORTEGA VELASQUEZ - DANIEL ANTONIO MUÑOZ CONTRERAS - GUIDO MENESES - LUIS PAREDES ACEVEDO - FERNANDO RUEDA - CRISTIAN ORELLANA S. - VICTOR BABADILLA - OMAR SEPULVEDA ARIAS - CRISTOBAL MATIAS ALVAREZ BOVE - JORGE PINO CELSI - CARLOS GARCIA RIVERO - CHRISTIAN VASQUEZ LOLLI

SUMARIO

SUPER NINTENDO



REVISTA CLUB NINTENDO EDICION 6/09 Nº 61
SEPTIEMBRE 1997
Revista Coeditada entre

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y Editorial Televisa Chile S.A.

Director General
Teruhide Kikuchi

Director de Administración
Jorge Stone

Dirección Editorial
Gustavo Rodríguez
José Sierra

Producción
Network Publicidad

Diseño
Francisco Cuevas

Investigación
Jesús Medina
Adrián Carvajal

Departamento Editorial (Chile)

Editor
Helio Galaz Guzmán

Asistente Editorial
Orlando Véjar

Colaboradores
Rodrigo Ríos
José Soto

 Revista mensual editada y publicada por Editorial Televisa Chile S. A., Reyes Lavalle 3194, Santiago, Chile. Gerente General y Representante Legal: Marlene Larson C. Gerente de Ventas de Publicidad: María De Los Angeles Swinburn. Coordinador de Producción: Aquiles Sepúlveda F., Ediciones Continentales S. A., Perú Nº 263, Buenos Aires, Argentina. Editor responsable: Lucio Traverso Natale. Registro de propiedad intelectual N°704364 Distribuidores: Chile: Distribuidora Alfa S. A., Argentina: Distribuidor en Capital: Vaccaro Sánchez., Moreno Nº 794 9° Piso, Of. 207 (1091), Capital. Distribuidor en Interior: Distribuidora de Revistas Bertrán S. A. C., Avda. Velez Sarsfield 1950 (1285) Capital. Impresa en Chile por Editorial Antártica S. A., en Septiembre de 1997. Chile recargo por flete (I- II - XI - XII Regiones) $ 70.

Dr. MARIO



Otra vez les escribo molestándolos con mis dudas: 1) ¿Cuántas versiones de Doom existen en la actualidad? (pero que no se hayan pasado a consola casera, sino que simplemente se ennumeren por ser diferentes una de la otra o por ser secuelas). 2) Es verdad que antes de la versión de Doom que conocemos (y que la pasaron a SNES), ¿existía otra versión sin demonios y el infierno? 3) ¿El Doom de SNES tiene las mismas fases que el de PC?

MIGUEL SOTO J.

1) La respuesta es: Muchas. Debido al éxito que en su tiempo tuvieron estos juegos, tanto la compañía programadora (Id Software), como una serie de compañías independientes (o piratas) se dedicaron a sacar más versiones del juego, con nuevos niveles, los editores de niveles y todo ese tipo de cosas para una sola plataforma (PC). Se podría decir que en orden cronológico sólo existen 2 versiones (se podría decir que 3, pero sólo llegaron en número al 2). 2) Si no te estás refiriendo al juego de Wolfenstein 3D, que fue el juego que lanzó a la fama a esta compañía, entonces no sabemos a cuál te refieres. 3) Casi las mismas.



DOOM 64

◆

Ustedes en una edición anterior dijieron: "Shade es una especie de Jago obscuro que aparece en el primer Killer Instinct, pero Nintendo no quiere dar el truco porque ese personaje da pauta para realizar varios bugs"; mi pregunta es ¿pudieron conseguir el truco para sacar ese personaje?

MARCIAL MELGAREJO P.

Lamentablemente no hay muy buenas noticias para tí, porque no la tenemos. De todas maneras no te preocupes, porque como nosotros somos tan molestosos, algún día le sacaremos la famosa clave y te la comentaremos.

Yo estoy ansioso por tener Earthbound para el N64, pero me han dicho que sólo saldrá en Japón. Tuve la oportunidad de conocer a un chico que tiene que ver con una compañía que importa juegos desde Japón y quería preguntarles ¿esas compañías traducen los juegos al Inglés?, ¿Me arriesgo a comprarlo?

IVAN GUTIERREZ G.

Para empezar, no sabemos quién te haya dicho que ese juego sólo va a salir en Japón, pues también aparecerá en América (de hecho, el nombre de Earthbound 64 es Americano). Ninguna tienda que importe juegos japoneses tiene la capacidad para traducir los juegos, así que no te dejes engañar.

◆

Quisiera saber si en ciertos juegos "anticuados" como Rival Turf o Contra III, pasan cosas extrañas o raras. Como un warp que hay en Rival Turf o el truco de las 30 vidas que ustedes decían que no salía, a mí una vez sí me salió.

DAVID PEREIRA RODRIGUEZ

¿Cosas extrañas? ¿En relación a qué? A los juegos no les pasan cosas raras porque sean viejos. Aunque algo muy chistoso pasa con el caso contrario: Juegos muy nuevos con sistemas viejos. La cosa es que si tienes un SNES de aquella primera generación del '91, puedes llegar a tener problemas con juegos con procesadores auxiliares o con programación especial como Donkey Kong Country, Killer Instinct o Kirby Super Star. El problema es que por cuestiones de programación, podrían tener problemas los procesadores de video de las versiones viejas del SNES y estos juegos; Bueno, eso fue lo que alguna vez nos dijeron en NOA.

◆

Agradecemos todas las cartas que nos envían a nuestra Editorial y aprovechamos de decirles que tengan paciencia, pues muy pronto serán contestadas todas sus dudas en cualquier sección de la revista.

Podrían darme algunas fechas de lanzamientos de títulos para el N64 en lo que queda del año.

ANDRES PEREIRA

Por supuesto, las fechas que te nombramos a continuación, son las oficiales dadas por Nintendo: Mischief Makers, que se lanza el 29 de Septiembre y Bomberman 64 se espera que salga a la venta el 1 de Diciembre. Además podemos informarte de lo que nos espera para principios del próximo año:

Banjo Kazzoie (16/03/98), Major League Baseball Featuring Ken Griffey Jr. (30/03/98), Yoshi's Story, antes conocido como Yoshi's Island 64 (09/02/98).

◆

Les escribo para comentarles lo siguiente: he oído rumores de que saldría en Japón una versión especial de Super Mario 64 y Wave Race 64 que eran compatibles con el Rumble Pak, por favor digan si salió esa versión, si es un relanzamiento y si existe la posibilidad de que llegue aquí a México.

ALEJANDRO PEREZ MUÑOZ



Pues sí, Nintendo decidió relanzar en el mes de Julio los juegos de Wave Race 64 y Super Mario 64, para ser compatibles con el Rumble Pak. Fuera del hecho de que el aditamento vibra en ciertos momentos en ambos juegos (pero más en Wave Race), no hay diferencias significativas, sólo que son más baratos, pues su precio original era de ¥9,800 y estas nuevas versiones cuestan ¥6,800. En nuestro próximo viaje a Seattle, les preguntaremos a la gente de NOA si piensan lanzar estos juegos en América.

◆

Hola amigos de la mejor revista del mundo. Les quería contar que soy fanático de Club Nintendo y de la Nintendomanía y tengo 2 preguntas para hacerles:

1.- ¿Cómo se hace para jugar con Khameleon y Human Smoke en la versión para Nintendo 64 de Mortal Kombat Trilogy?

2.- En este mismo juego ¿Hay trucos similares a Kool Stuff, Kooler Stuff y Scotts Stuff como en versiones anteriores?

SANTIAGO CAVALLERO

Tenemos buenas noticias para tí, malévolo amigo, a pesar que esta información ya salió publicada, te la repetiremos para que no digas que somos "crueles":

1.- Para poder jugar con Khameleon, debes oprimir la siguiente secuencia en la pantalla donde sale la historia del juego: C-derecha, C-arriba, A, B, C-abajo, C-arriba, C-derecha. Si lo ejecutaste bien, escucharás la voz de Shao Kahn decir "Khameleon", y para poder jugar con Human Smoke, escoge a Smoke Robot y luego mantén presionado: IZQUIERDA, B, C-derecha, C-arriba, C-derecha (si estás jugando con el segundo jugador, cambia izquierda por derecha.

2.- Para activar los menús ocultos de este título, en la patalla donde pasa la historia del juego, presiona rápidamente: C-izquierda, C-arriba, C-derecha, C-abajo, A, B, B, B, A, A. Si lo ejecutaste bien, se escuchará a Dan Forden decir "OW WOW" y listo, ya tienes a tu disposición todas las opciones posibles de Mortal Kombat Trilogy.

Hola amigos de Club Nintendo.
Esta es la primera vez que les escribo aunque soy un viejo lector, y quiero feliciarlos por su excelente trabajo que me ha ayudado a terminar muchos juegos.
También quiero preguntarles algunas cositas:

1.- En Mega Man X3 ¿Podrían darme un password que sólo tenga los 4 robots y otro que tenga los 4 chips activados?

2.- ¿Qué sucedió con el Dr. Light en los juegos de Megaman X, X2 y X3?, ¿Por qué sólo aparece en las cápsulas?, ah, y ¿Quién es el Dr. Cain?

MAURICIO MORALES

1) Para obtener sólo los 4 robots ingresa el password: 3741-1281-3831-4856, ahora, con respecto al segundo, lamentamos informarte que NO EXISTE DICHO PASSWORD porque si combinas los 4 chips en un password obtienes lo siguiente: 3721-1751-3751-4411, sin embargo, al introducirlo los chips se habrán "anulado". La única manera de obtener los 4 Chips del Dr. Light juntos es consiguiendo la GOLD ARMOR en la primera etapa de DOPPLER, cuya ubicación ya dimos en una edición pasada.

2) Lo que sucede es que la historia de Megaman X ocurre muchos años después de la saga original. Según lo que cuenta la presentación, el Dr. Light construyó a X y lo dejó en una cápsula que lo terminaría, sin embargo él no pudo vivir para ver ese día, pero, como sabía que de alguna manera X sería activado en un futuro, dejó ocultas varias cápsulas con "Upgrades" para su creación.

Cuando vino la amenaza de Sigma, el Dr. Cain, discípulo de Light, activó a X, quien sería el único capaz de derrotarlo.

Hola amigos, les escribo para pedirles algún secreto de FIFA SOCCER 64.

CARLOS MOLINA N.

Existen algunos detalles interesantes de este juego:
1) Después de marcar un gol, mientras el jugador esté celebrando su victoria, o en la repetición instantánea, presiona los botones C para causar efectos de sonido. C Arriba es una corneta, C Izquierda es la multitud gritando; C Abajo es un tambor, y C derecha es un grito de "¡Goool!".
2) Mientras estés jugando presiona el control pad (la cruz) en cualquier dirección y escucharás a la multitud gritando "Buuu".
3) Para hacer goles fácilmente: Juega contra la CPU. Cuando el portero de su equipo tenga la pelota y vaya a sacarla, él sostendrá la pelota por un rato, luego retrocederá y la pateará. Si te ubicas justo frente a él y alejado unos pasos, lo más probable es que, cuando el arquero saque, la pelota rebote en tu cabeza y sea Gol en favor de tu equipo.

Amigos de Club Nintendo: Podrían darme algunos trucos para el juego International Super Star Soccer 64.

ANDRES CONTRERAS

Bueno, bueno, nos parece por lo que me dices en tu carta (la cual tuvimos que resumir por razones de espacio) eres un fanático de este juego. Bueno, aquí te va este truco, que sirve para hacer que tus jugadores sean "cabezones": En la pantalla de título presiona: C arriba, C arriba, C abajo, C abajo, C izquierda, C derecha, C Izquierda, C derecha, B, A, y luego presiona y mantén presionado Z y oprime Start (si te fijas bien, es la forma clásica de trucos Konami).

◆

Hola mis amigos de Club Nintendo. En una revista anterior nos dieron unos importantes tips de Turok. Considerando que éste es un juego de Nintendo 64, tiene una gran dificultad. Los trucos que nos entregaron en esa oportunidad, nos sirven mucho pero sería una gran ventaja (y ayuda, por supuesto) contar con la clave para saltar de mundos.
Muchos saludos de su fiel lector.

OLIVER MOSTAJO

Es verdad que este juego cuenta con una gran dificultad así que el truco que tanto deseas esta aquí:
Sólo ingresa el código NTHGTHDGDCRTDTRK
Éste truco además incluye todos los otros trucos juntos. Pero como ya lo hemos dicho otras veces, debes intentar terminar tus juegos sin muchos trucos, pues así se aprovecha realmente y puedes considerarte un verdadero "Gran Videojugador".

◆

La razón de este correo es el preguntarles si de verdad vale la pena comprar un juego "exclusivo" del N64. Pues porque la verdad no es mucha la diferencia de un juego de N64 a uno de otros sistemas (por lo del Mortal Kombat Trilogy). Con Doom 64, no digo que haya otra versión mejor, pero es que este juego está quemado a más no poder. Mejor te bajas tu Final Doom de la red y consigues un WAD editor para hacer tus propios mundos. NBA Hang Time: Mejor hubiera salido para SNES, no le saca nada al sistema. Hexen 64, Quake 64, MK4... la lista sigue. Yo la verdad creo que mejor o se hacen juegos EXCLUSIVOS (no mejoras de otras versiones), o al menos que se programen con una diferencia de mínimo un 25%. Ejemplos: MKT con un jefe nuevo, Doom 64 con héroe, enemigos, armas e historia nuevas; etc., etc., etc. ¿O no?

JAIME ZURITA ORTEGA



F-ZERO 64

El problema es que hay muchos videojugadores a los que siempre les gusta ver versiones de juegos clásicos o "multiplataformas" en el N64; en la revista hemos recibido muchas sugerencias para que juegos "quemados" como los que tú mencionas, aparezcan para el N64 y es por eso que muchos licenciatarios deciden lanzarlos así, pero déjanos comentarte que casi todos los juegos que mencionas han sido los menos existosos en el N64, pues afortunadamente han salido cosas muy buenas como Super Mario 64, Wave Race, Blastcorps, Turok y Starfox 64 por mencionar algunos. En el reporte del E3 del número anterior, hay una buena cantidad de títulos totalmente exclusivos que saldrán en lo que resta del año y el próximo 98.

◆

¿Cuándo saldrá el 64DD a la venta?

FERNANDO WALL

Se espera para Marzo del 98 en Japón, y para la primavera del mismo año en América.

Amigos de Club Nintendo les escribo para felicitarlos por ser la mejor revista que he leído, también para preguntarles:

1) Si me compro Doom 64, éste será la versión "oscura" o la normal. ¿Cómo sé si es una u otra?

2) ¿Van a dar los tips de Doon como lo hicieron con Turok?

MIGUEL ANGEL MORALES

Vemos que eres un verdadero fanático de este juego, bueno, sin más que decir, aquí van las respuestas:

Con respecto a tu primera pregunta, creemos que te has confundido. Sólo existe UNA versión del Doom 64, la que tu llamas "normal". La versión oscura que analizabamos en una edición anterior era (¿No lo dijimos ya?) un PROTOTIPO.

Ahora, con respecto a tu segunda pregunta, la verdad es que no habíamos pensado todavía en ello. Si te das cuenta llevamos más de 4 ediciones dando información acerca de Turok, y aún queda más, tal vez no sea conveniente repetir la misma historia con Doom ¿No lo crees?.

Hola amigos de Club Nintendo. Hace mucho tiempo que he tratado de terminar Star Fox 64 en Expert Mode por el camino Hard pero no puedo, siempre me derrota Star Wolf. ¿Me podrían dar unos tips para derrotarlos más fácilmente?

FRANCISCO GONZALES

Sigue la siguiente estrategia y de seguro, se te hará más fácil derrotarlos:

Apenas entres a Venom, dobla a la derecha y ve directo hacia donde aparece Star Wolf. Cuando éste aparezca, dobla a la derecha nuevamente y ve directo al edificio central. Si lo hiciste bien, deberías ver aparecer a Star Wolf. Tan pronto como eso suceda, lánzale una bomba a la nave líder. Cuando se acerquen los demás, presiona B para que la bomba estalle. Si calculaste bien, el daño que recibirán será máximo. Ellos se separarán, entonces ése es el momento para dispararles con láser. No resistirán mucho tiempo con esta técnica.

Me di cuenta que en la última página del reportaje de Star Fox 64, Fox trae lentes y en las otras imágenes se nota que era la versión japonesa, pero les voy a pedir que no hablen de tips si no tiene la versión americana, pues por ejemplo al final de dicho cartucho no hay tal mapa.

DAVID

Para el análisis de este juego usamos una versión americana que jugamos en Nintendo Of America. Fox trae lentes, pues es el premio al que nos referimos en esa página si terminas toda la ruta con todas las medallas. El mapa es de Venom y podrás comprobarlo en cualquier versión americana si llegas al final por el camino difícil (siempre por la izquierda).

Hola amigos de Club Nintendo. Quizás mi pregunta sea poco común, pero debido a la gran duda que me "consume", se las haré saber: ¿qué pasó con la compañía Sunsoft en América?

ANTONIO CASTRO

Esta compañía prácticamente ha desaparecido del mercado de los videojuegos, debido a que hace varios años ya, sus principales ejecutivos en Japón decidieron reestructurarla.

TRUCOS INEDITOS

Juego...	Para...	Truco...
TUROK (Nintendo 64)	Quack Mode (que el juego se vea "distinto")...	Introduce el código: C L L T H T N M T N
TUROK (Nintendo 64)	Purdy Colors...	Introduce el código: L L T H C L R S F T H R N B
TUROK (Nintendo 64)	Ver a los enemigos en el mapa...	Introduce el código: N S T H M N D N T
SUPER MARIO 64 (Nintendo 64)	No tener obstáculos en el curso 14...	Entra cuando el reloj indique las 1 en punto.
DEMON'S CREST (SUPER NES)	Jugar sin enemigos, excepto los jefes...	Ingresa el password: RBNL, XHGB, VGBB, BLYL
FIFA SOCCER 64 (Nintendo 64)	Editar los equipos...	En la pantalla de "EA SPORTS", presiona A, B, A, B, B, B, A, y luego Z.
STAR FOX 64 (Nintendo 64)	Warp desde el Sector X hasta el sector Z...	Dispárale a todas las puertas metálicas del camino izquierdo (sigue a Falco) hasta que se vuelvan rojas y luego atraviésalas.

NUESTRA PORTADA

Para cuando estés leyendo ésto (y si es que compras la revista a penas sale), tendrá ya algunas semanas en el mercado este título programado por Rare y distribuido por Nintendo.

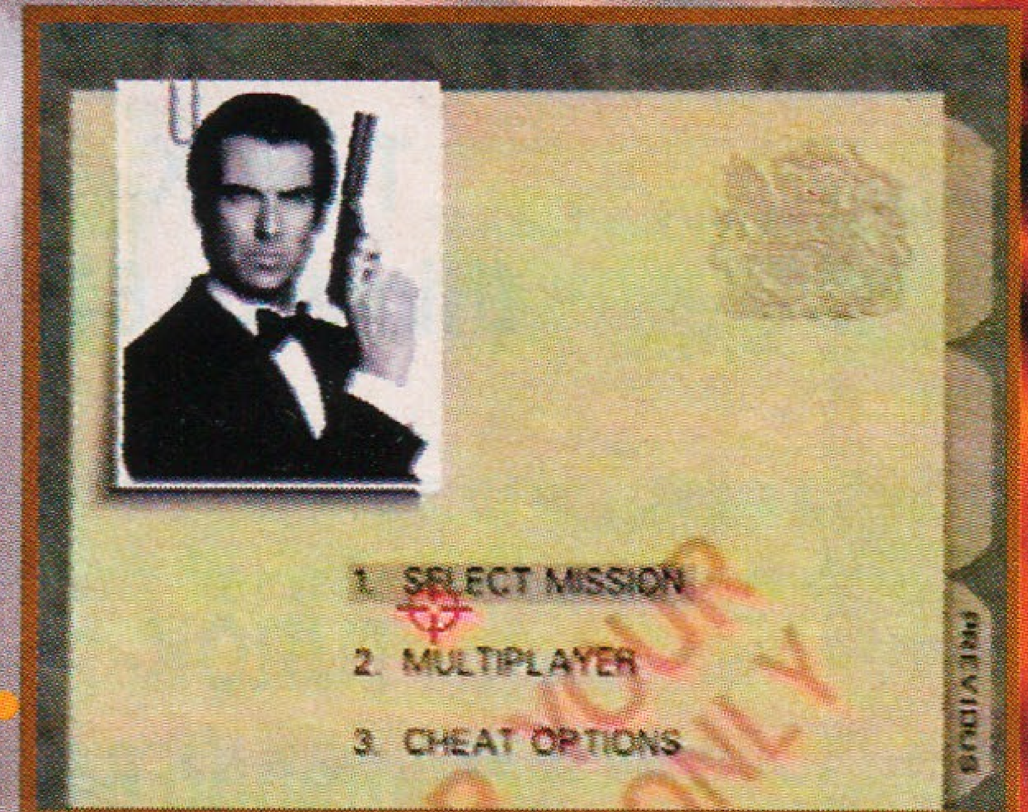


Bien, aquí va una rápida descripción del juego, para los que recientemente han comprado la revista o no se han molestado en ver los artículos previos: A grandes rasgos podemos decir que es del estilo de "Primera persona". La cuestión es que del género ya hay bastante competencia para el N64, pero definitivamente éste sobrepasa en muchos aspectos a los títulos del estilo antes mencionados, aunque sigue tomando elementos que se podrían considerar ya como "reglamentarios", como el hecho de tener diferentes tipos de armas y obtener balas de los enemigos que eliminas. Aunque también es obligatorio mencionar que el juego es mucho más complejo que eso, como lo veremos más adelante.



El cartucho de GoldenEye tiene RAM interno, por lo que en él puedes grabar hasta 4 diferentes archivos (desafortunadamente no puedes usar el Control Pak en este juego). En cada uno de los folders que representan los archivos, podrás ver qué tan avanzado está el juego. Lo malo es que no le puedes poner nombre a tu archivo, por este motivo tienes que recordar muy bien cuál es el tuyo.

Dentro de cada archivo aparecerán 2 opciones al principio que son la de Select Mission y Multiplayer que detallaremos a continuación. Después de jugarlo por un buen rato y si eres bastante bueno, aparecerá una tercera opción de nombre Cheat.

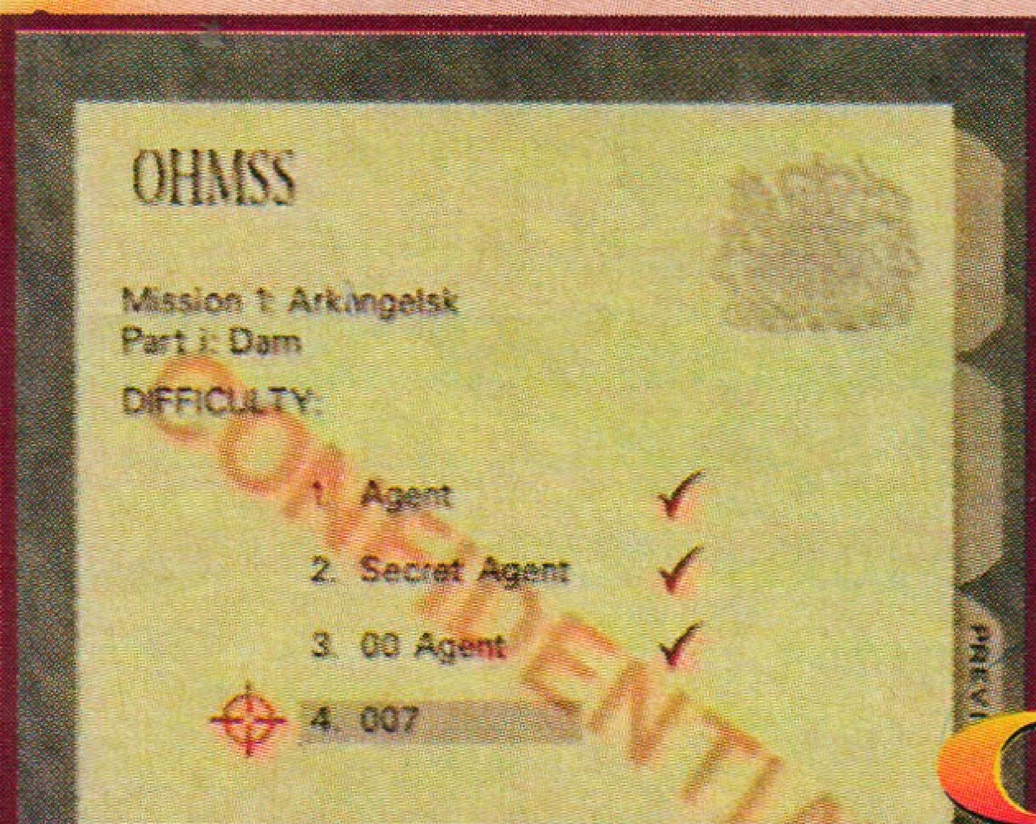


SELECT MISSION



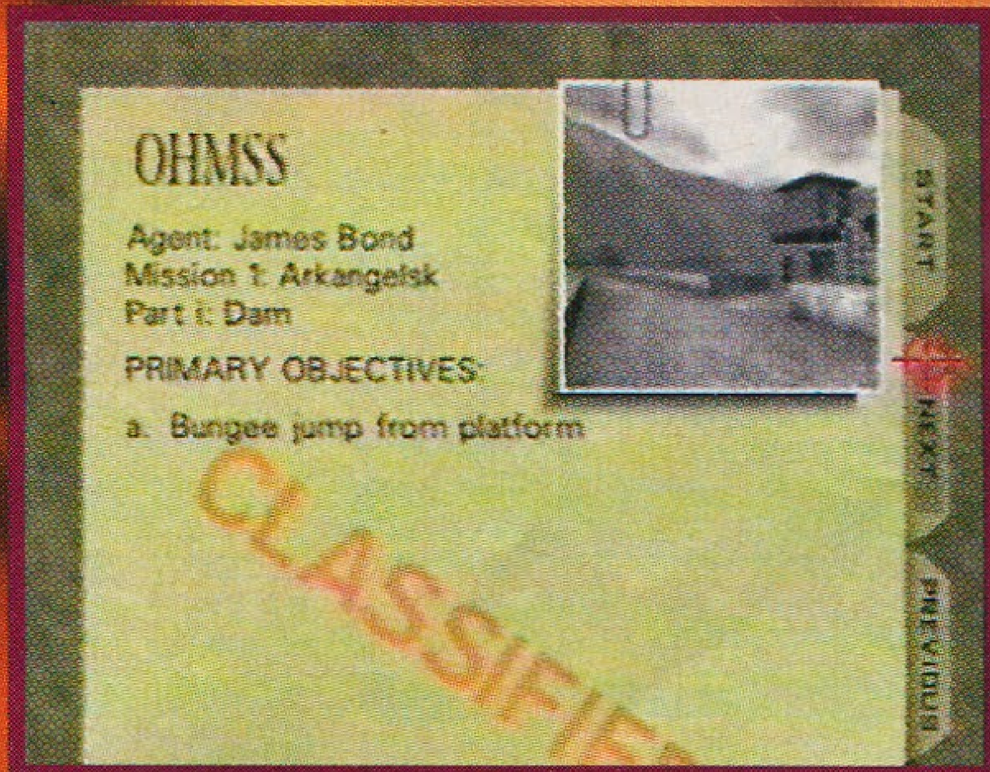
En la opción de Select Mission, jugarás este título en algo así como el modo de historia, pues ahí se relata más o menos de forma fiel todo lo que acontece en la película (hay algunas cosas de más, pero ¿quién se va a quejar por eso?). Básicamente existen 18 misiones de lo que se consideraría la película de GoldenEye, pero también existen un par de escenarios extras que aparecen al reunir ciertos requisitos.

Al comenzar el juego verás que sólo existe la dificultad de Agent para cada misión nueva, pero una vez que la termines en esa dificultad, aparecerá una nueva de nombre "Secret Agent" y cuando termines esta última aparecerá una tercera dificultad que se llama "00 Agent".



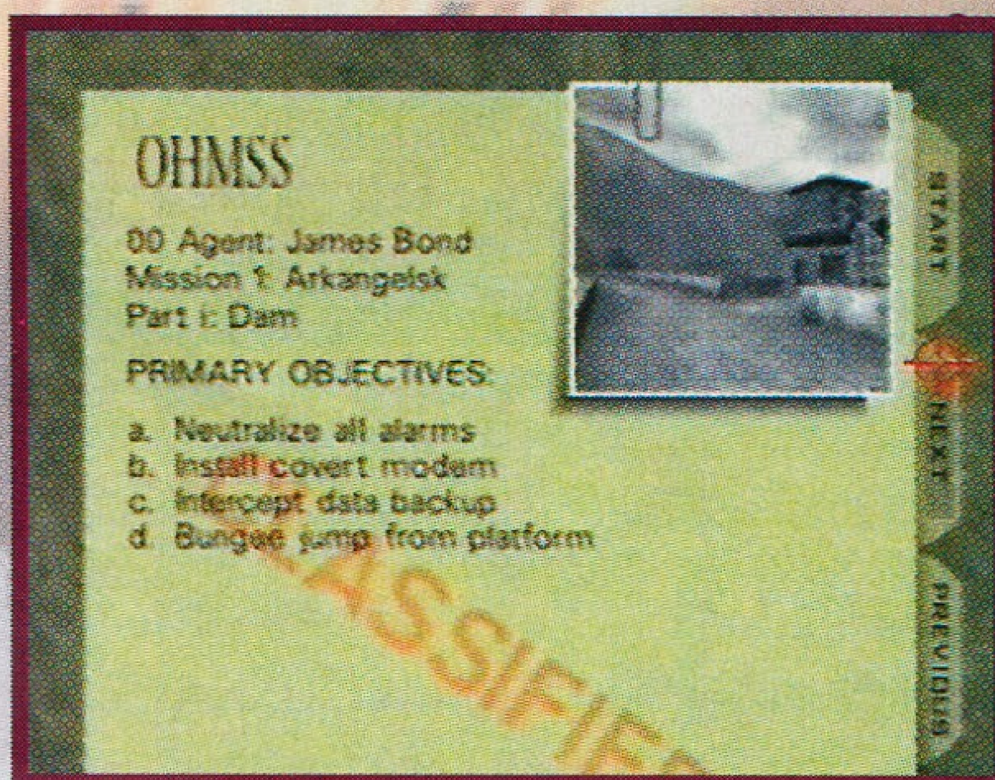
Dentro de este modo, así como en el de Multiplayer, la forma en la que puedes ver cuanta energía tienes, es por medio de unos indicadores que aparecen cuando una bala te golpea o en tu reloj. Como podrás ver, hay 2 indicadores: En el naranja se muestra la energía de tu personaje, mientras que en el azul el nivel de protección o "armadura" que tengas.





¿Cuál es la diferencia entre estas dificultades?, pues es básicamente el número de objetivos que tienes que cumplir en cada una de ellas. Como ejemplo tenemos lo que hay que hacer en la primera escena (Arkangelsk: The Dam),

En la primera dificultad, tu único objetivo es el de saltar Bungee desde la plataforma. Ahora, si eliges la dificultad de 00 Agent, tendrás que hacer 4 cosas que son: 1) Neutralizar todas las armas. 2) Instalar un módem espía. 3) Interceptar los datos y finalmente saltar Bungee desde la plataforma. Además de realizar otras misiones, la dificultad aumenta en cuanto a que hay más enemigos, que son más agresivos, tienen mejor puntería, te quitan más energía y hay menos Items que te ayuden.

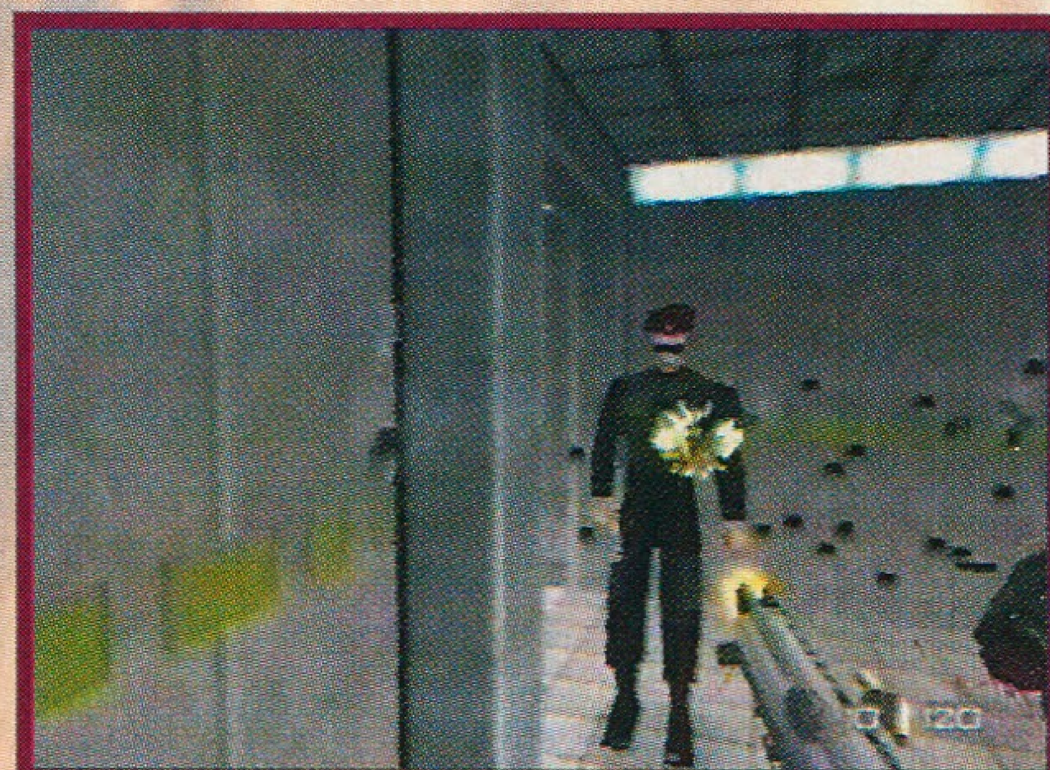




Al estar dentro de cualquier misión si presionas Start, tendrás acceso a la pantalla del reloj de Bond. Esto, además de servirte para poner pausa como en otros juegos, te permite explorar ciertas opciones. **Ahí podrás revisar tu energía, cambiar el modo del control (si es que no te acomodas en el que está), escoger alguno de los Items que llevas, cambiar armas, revisar la lista de tus objetivos y ver cuáles de ellos ya has cumplido. Aunque todo esto no tiene gran ciencia, sí es interesante ver cómo decidieron incluir estos conceptos dentro del juego.**

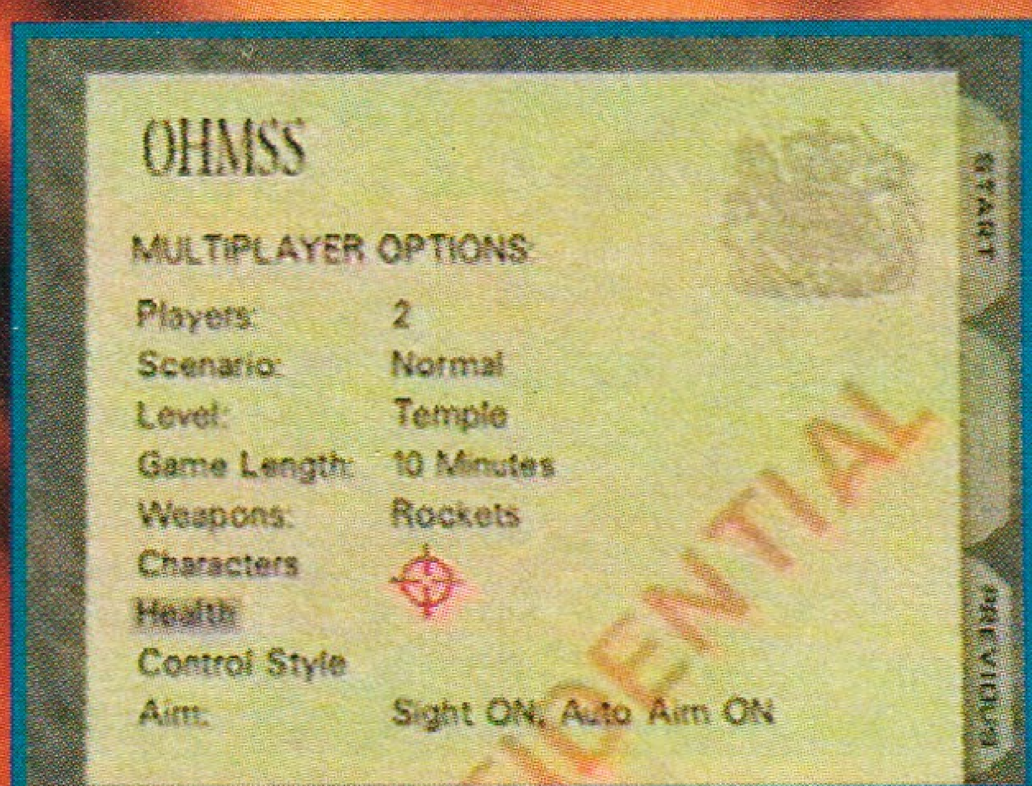


Un detalle que debes tomar muy en cuenta al estar jugando, es que dependiendo en dónde les des a tus enemigos, es el número de veces que tendrás que dispararles. Si les das en los hombros, brazos o piernas, ellos aguantarán varios disparos. Pero si logras darles en puntos importantes como la cabeza o cuello, los podrás eliminar de un solo disparo.



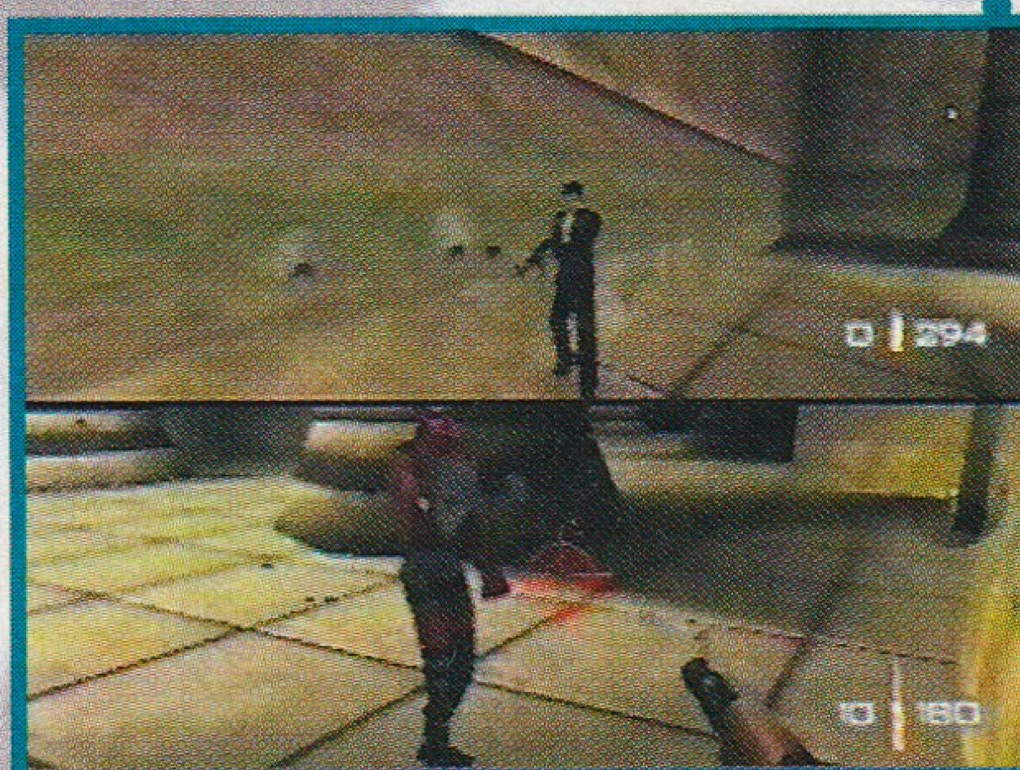
CLUB Nintendo®

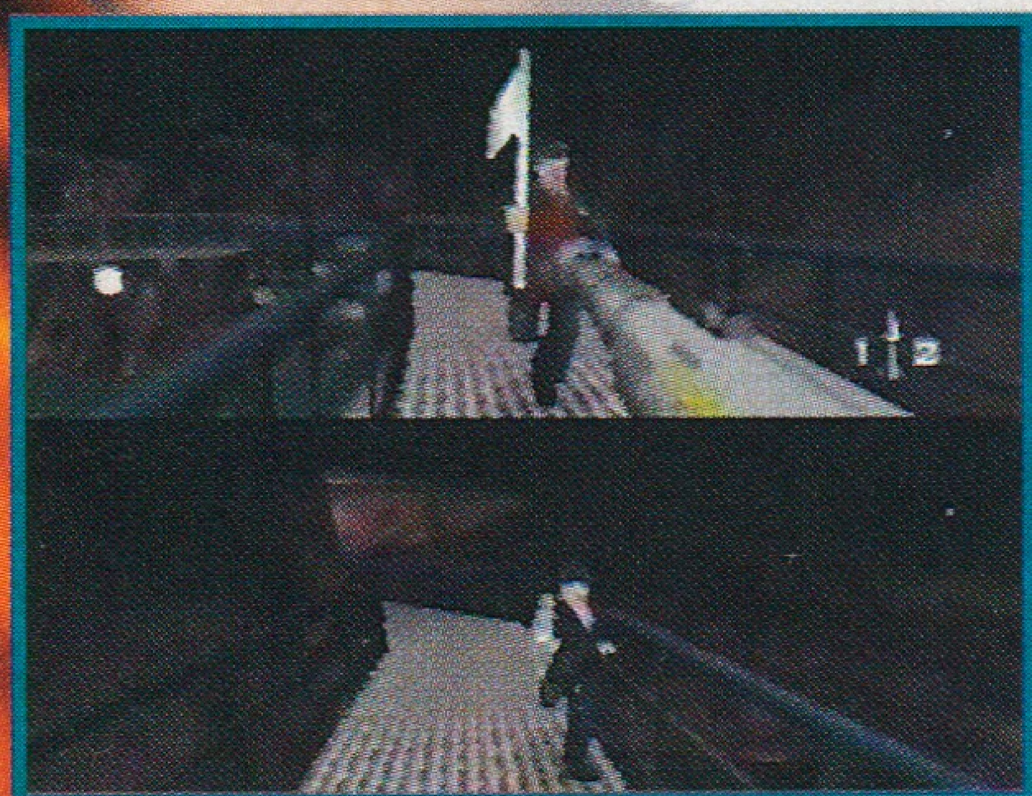
MULTIPLAYER



En este modo de juego pueden participar 2, 3 ó hasta 4 personas de forma simultánea sin que esto signifique algún sacrificio en gráficos para el N64, o algún problema para su procesador. En este modo hay muchas opciones a elegir, pues puedes seleccionar el escenario en el que vas a jugar, el tipo de armas que vas a encontrar, la duración de los encuentros y el tipo de juego (puedes dedicarte a eliminar a tus oponenetes para hacer puntos, formar un equipo con un compañero o mantener en tu poder una bandera, el mayor tiempo posible).

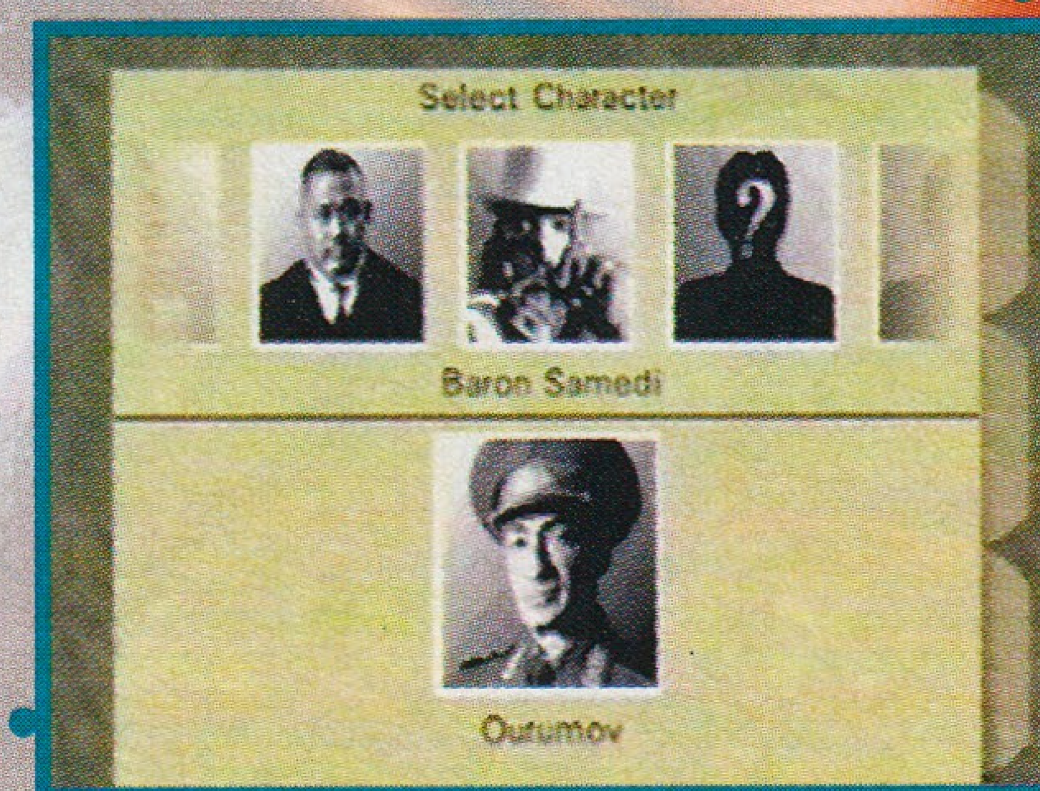




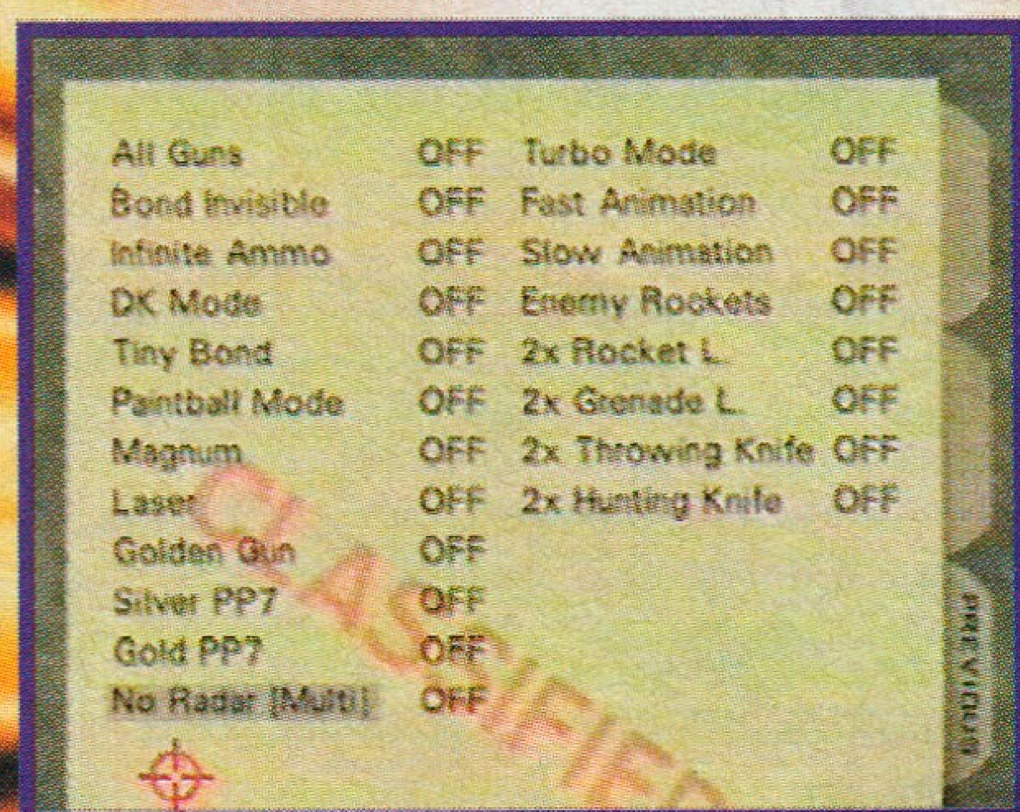




Dependiendo de algunas cosas que hagas en el juego (y que después te diremos), podrás tener la oportunidad de jugar con personajes que han aparecido en otras películas de James Bond como Jaws, Mayday o el Baron Samedi, por mencionar algunos. Ninguna de estas "estrellas invitadas" tiene alguna cualidad superior a la de los personajes ya existentes, pero es muy curioso verlos en acción.



CHEAT OPTIONS



Al igual que Turok, en GoldenEye puedes encontrar ciertos trucos para hacer el juego más fácil, más divertido o por puro y simple ocio de los programadores, cosas como activar armas súper poderosas, hacer a Bond más pequeño o invisible, o deformar a los enemigos como gorilas. Estos trucos no se encuentran por claves como en Turok, sino de diversas formas, como terminar una misión en cierto tiempo o cosas de esas bien locas que les gusta incluir a los programadores de Rare. Todos los trucos que vayas logrando, se graban en un menú que aparece con el nombre de Cheat Options y ahí los podrás activar y desactivar a tu antojo. El problema es que los Cheats no los podrás usar en misiones que no hayas terminado (A pesar de que en el de Goldengun hubiera sido muy útil).





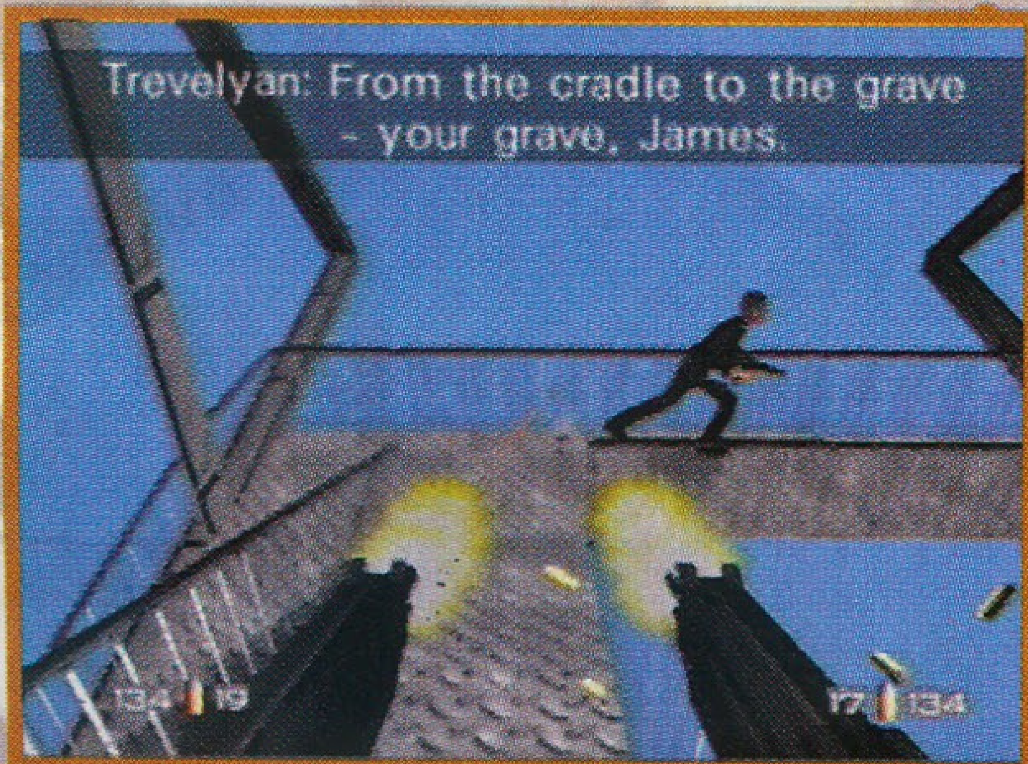
Hablábamos al principio de que GoldenEye contiene cosas muy interesantes. A continuación ennumeraremos algunas de ellas.

La programación de este juego es excelente en diversos aspectos, uno muy importante es que se ha eliminado el famoso "Pop-Up", o cuando los elementos de los escenarios aparecían de repente. De hecho, en este título puedes ver objetos que están muy a lo lejos en los escenarios, como la torre de comunicaciones que se alcanza a ver en esta foto.





En algunas misiones tendrás la posibilidad de poder usar una misma arma pero con las dos manos (¿o será 2 armas con las 2 manos?). La cuestión es que en la mayoría de juegos, cuando eliminas a cierto enemigo que trae una arma que tú no tienes, pues simplemente adquieres esa arma, pero en GoldenEye hay enemigos que cargan doble arma y si los eliminas y ya tienes el arma con la que te están atacando, entonces podrás usar doble arma, lo cual es de gran ayuda.

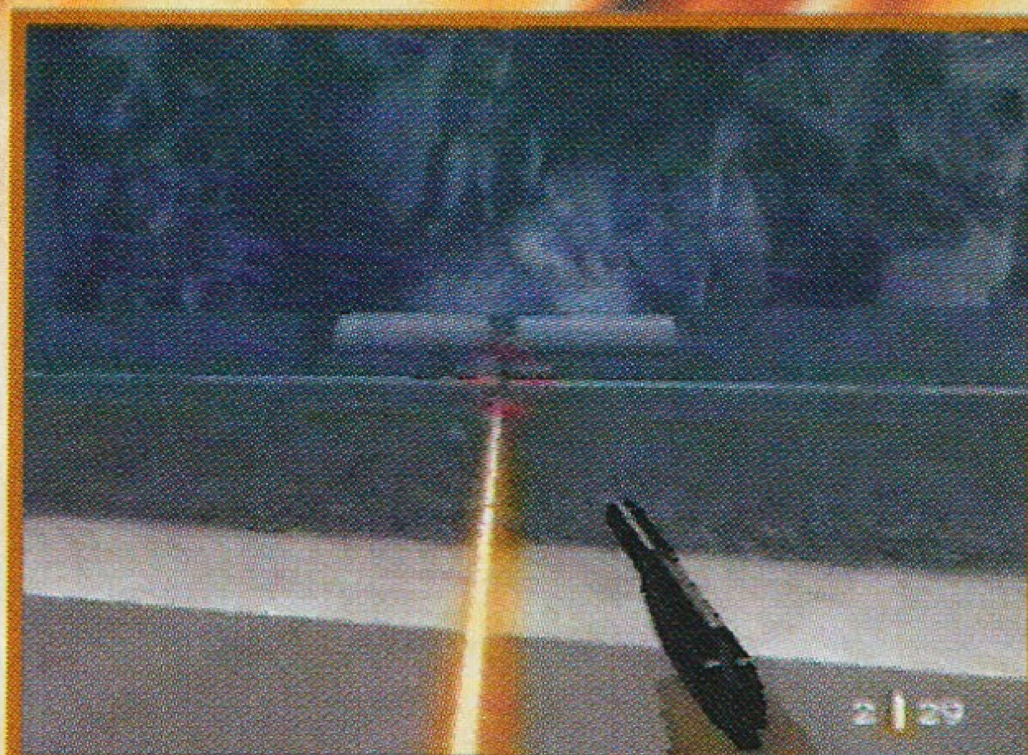




Otro aspecto interesante de la programación es la inteligencia artificial que se les programó a los enemigos. Estos corren hacia ti cuando te detectan, se mueven constantemente para no ser un blanco fácil y en muchas misiones, ellos sólo se asoman lo necesario por una puerta, para atacarte y después dan un salto para evadir tus ataques. Con esto olvídate de esos enemigos que son un blanco fácil en otros juegos.



Como detalle gracioso, los diseñadores y programadores decidieron poner en el juego, que al disparar a una superficie, los impactos de la bala se quedaran marcados y ahí siguieran por bastante tiempo. Esto no es más que algo estético, pero muy interesante.



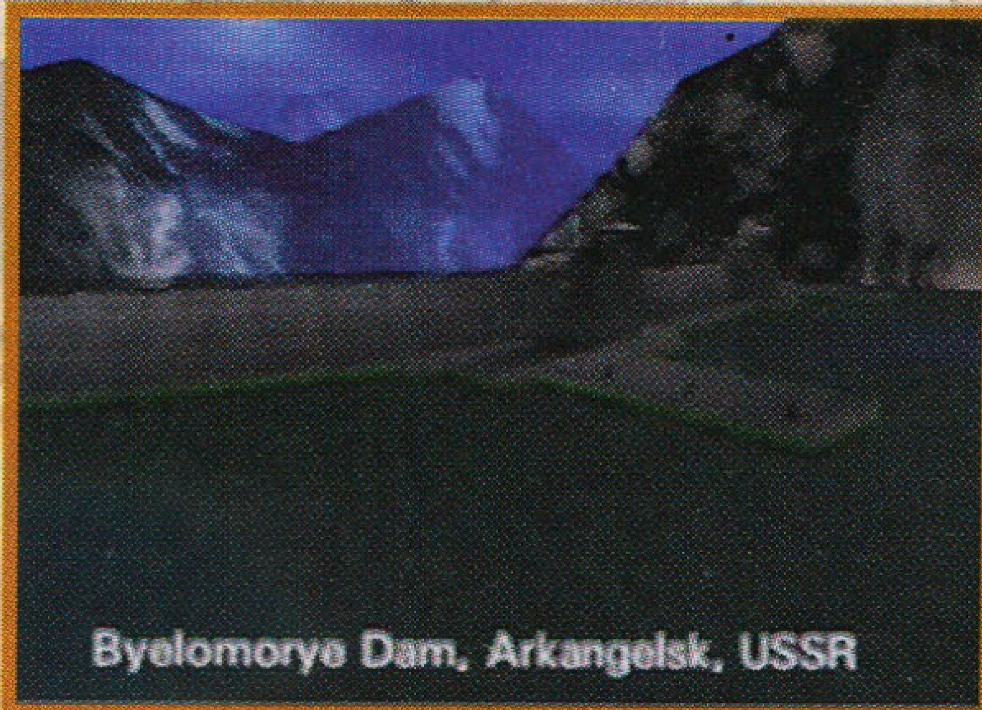
Hablando de armas, en este juego tienes también la opción de "apuntar" antes de disparar, esto lo logras si presionas y mantienes el botón R en el control. Al hacerlo aparecerá una mira que te permitirá dirigir mejor tus disparos. Dependiendo el arma que tengas, sólo aparecerá la mira o también habrá un ligero acercamiento.



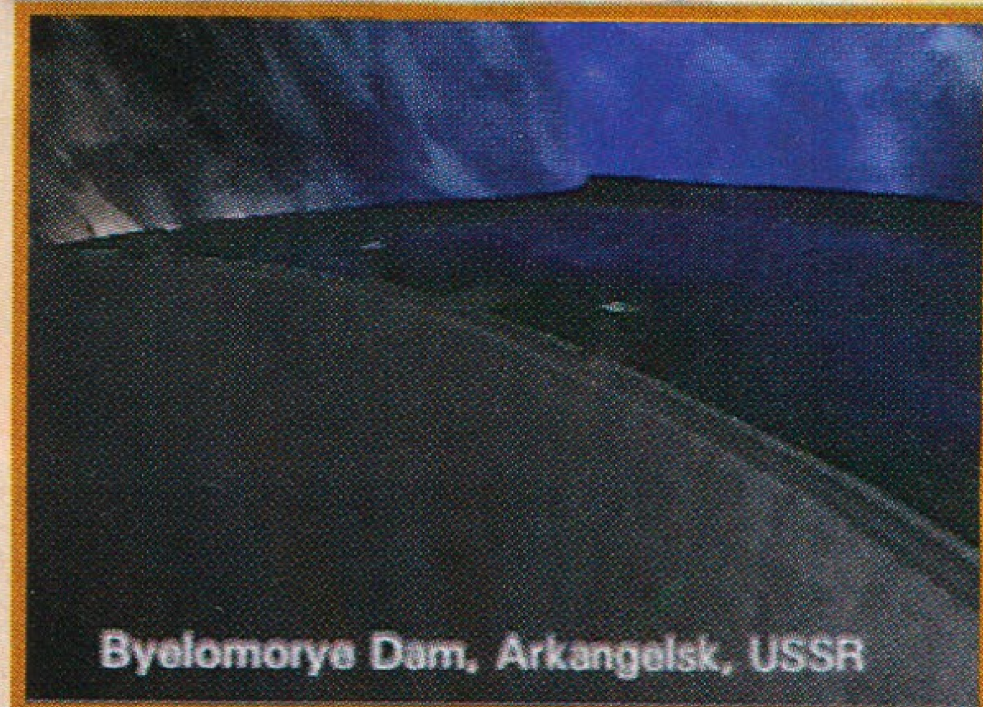


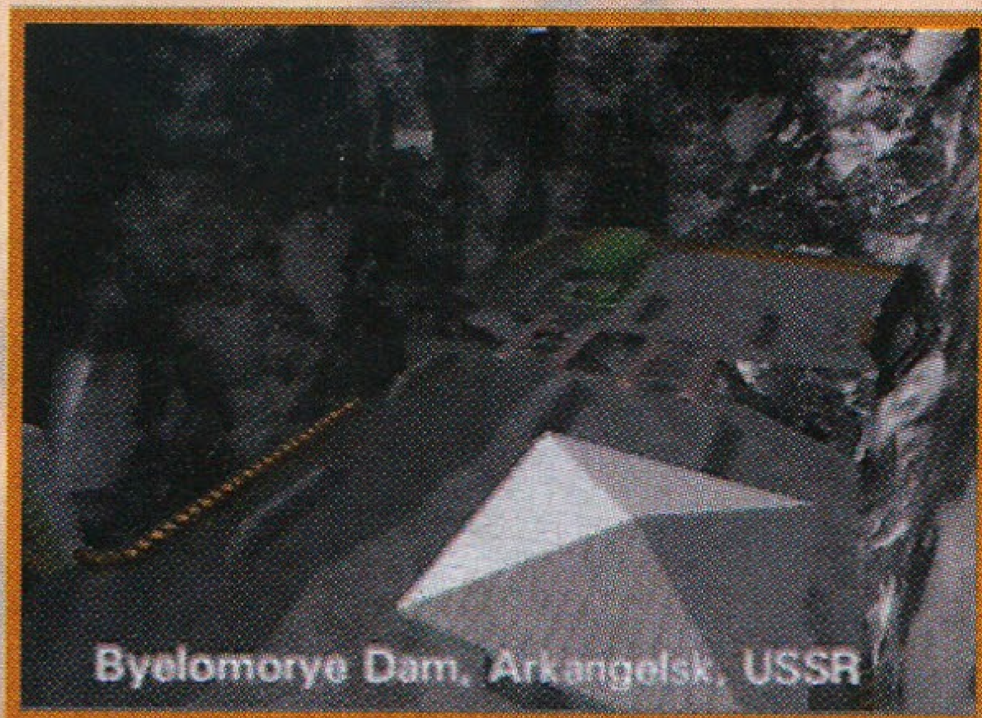
Sin embargo eso no es todo, ya que si logras obtener el rifle con mira, entonces podrás obtener 2 tipos de acercamientos, el primero es el "normal", pero que aún así, es mayor que lo que se logra con las otras armas. Además de eso, puedes lograr un acercamiento todavía mayor que te permite eliminar enemigos a distancia. Esto, además de demostrar las cualidades del N64, también te permite no arriesgar demasiado en algunas misiones.




Byelomorye Dam, Arkangelsk, USSR

Otro detalle que nos pareció muy bueno, es el hecho de que antes de entrar a cada misión, hay una pequeña "intro" con tomas de alguna parte de la escena (muy al estilo cinematográfico). Lo gracioso del caso, es que no siempre va a ser la misma toma cuando entres a una escena. Esto no es difícil de programar, ni requiere de mayor cantidad de memoria, pero sí refleja el ingenio de los programadores. A continuación observa estas fotos de las pantallas que salen en la primera misión.


Byelomorye Dam, Arkangelsk, USSR


Byelomorye Dam, Arkangelsk, USSR

INFORMACION

SUPERNESESARIA

DONKEY KONG COUNTRY

Una vez más tenemos a la pareja formada por Donkey y Diddy, aunque no en una nueva aventura. Donkey Kong Country es uno de los juegos que Nintendo ha planeado relanzar y ¿por qué no?, este título tiene el récord de más ventas, en menos tiempo y además es el mejor de los 3 DKC que han salido en todos los aspectos. Aunque en todos se usó la misma tecnología (ACM, o sea, Amazing Computer Modeling) para crear los modelos tridimensionales, en el primer DKC los colores no son tan brillantes, por lo que se ven mejores y más realistas. La música en los 3 es buena, pero a nosotros nos parece mejor la que traía la primera. En cuanto a los personajes, todos son muy carismáticos (a excepción del engendro de Kiddy Kong), pero sentimos que en DKC salieron los mejores compañeros y Enguarde es el único que continuó ayudando a los Kong. Pero este análisis es para el relanzamiento de la primera versión, así que mejor nos olvidamos de los otros 2.



Esta es la isla de Donkey, la cual está dividida en 6 partes y cada una de ellas tiene diferentes niveles. Todo era muy tranquilo aquí, hasta que alguien le robó sus preciadas bananas a Donkey. Ahora él y Diddy tendrán que pasar por cada uno de estos niveles cuyos caminos están custodiados por los secuaces del malvado King. K. Rool, que está a punto de desembarcar en la isla para huir con el botín. Veamos cada nivel.

KONGO JUNGLE



Jungle Hijinks

Este nivel es el jardín de enfrente de la casa de Donkey y ha sido invadido por las tropas del villano King K. Rool. Hay muchas vidas arriba de las copas de las palmeras, además de bananas. En este nivel puedes entrar en la casa de Donkey, para echar un vistazo antes de partir a una larga aventura. Existen 2 bonus aquí.

El primero está después de la media meta, adelante de la caja donde está Rambi. Necesitas arrojar un barril o utilizar la fuerza de Rambi, para abrir un agujero en la pared de la foto. Dentro encontrarás bananas y si eres rápido, podrás tomar la vida del final.







El otro bonus está debajo de la salida del primero, junto a la palmera donde encuentra la "G". Puedes usar a Rambi para abrir un hoyo en la pared o puedes saltar desde la copa de la palmera, para caer en la mancha que se ve en la foto y conseguir así un barril. En este bonus tienes que juntar 3 figuras iguales y así obtener dicha figura.

Al final del nivel 6 hay 6 vidas que sólo puedes conseguir si aún tienes a Rambi, ya que tienes que saltar con él hacia la parte de arriba de la cueva que sirve de salida. Ya arriba salta y cuando te encuentres en lo más alto del salto, líbrate de Rambi, para que alcances la llanta que te ayuda a alcanzar un barril cañón, sí cañón, ya que si no te apuras, las vidas se irán.



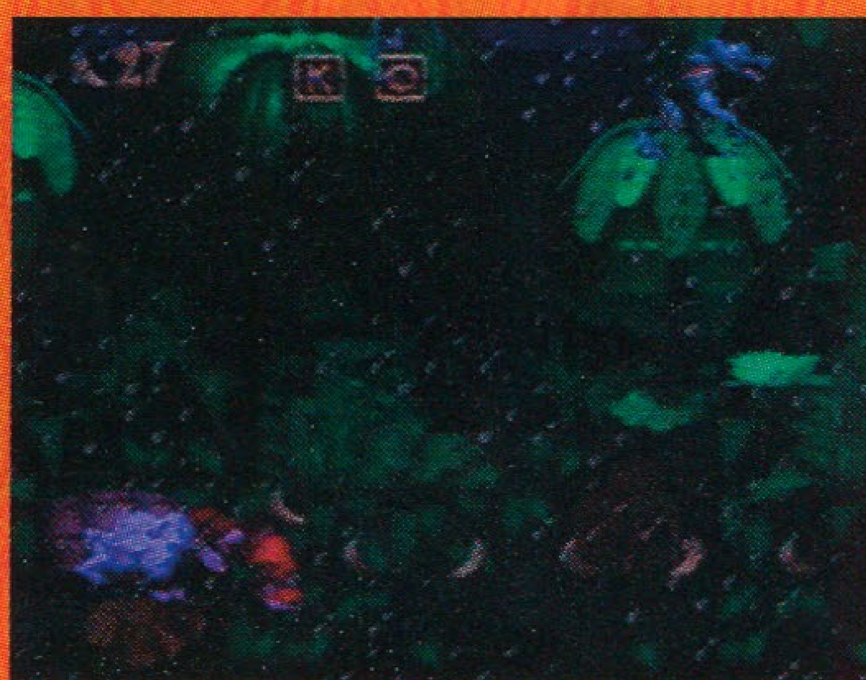
Ropey Rampage



Las tormentas en la selva son comunes y en este nivel podrás vivir una de ellas. Al fondo podrás ver relámpagos, mientras vas avanzando por las copas de las palmeras y utilizas lianas para columpiarte.



El primero de los 2 bonus lo obtienes al dejarte caer, después de tomar la letra "O", en el hueco formado por las palmeras donde estás tú y las de la derecha. Así caerás en un cañón que te dispara a la entrada del bonus donde encuentras bananas y la "N".



El segundo bonus está en el hoyo de la derecha del Kremlin, casi al final del nivel. Déjate caer aquí y saldrás disparado hacia un cuarto donde hay que adivinar dónde quedó la vida para obtenerla.





Al final del nivel podrás ver cómo deja de llover de repente, cosa muy común en las zonas selváticas.



Reptile Rumble



Esta vez la acción se desarrolla dentro de una cueva. Por todas partes salen Kremlins saltando y hay muchas serpientes merodeando por el interior de este sitio. Existen también abejas que tendrás que esquivar usando las llantas de los alrededores. Esta vez son 3 bonus los que debes encontrar.



Uno está casi al principio. Toma el barril y arrójalo hacia los Kremlins que se dirigen hacia ti saltando. Síguelo y al chocar, abrirá la entrada al bonus que tiene bananas y una vida.





La entrada al siguiente bonus se encuentra oculta en la parte de arriba de donde sales del anterior. Usa la llanta para subir a la gran roca y de ahí saltar hacia la izquierda para entrar a un cuarto con muchas bananas.





El tercero y último, está junto a la media meta. Usa el barril que está aquí cerca y arrójalo hacia las serpientes para que las elimines y puedas entrar en la pared de la derecha sin ningún problema y tomes todas las bananas.



Coral Capers



Este es el primer nivel de agua, el fondo va moviéndose (como el piso de Street Fighter) mientras avanzas. Esto ocurre tanto en el fondo marino, como en la superficie. También aquí hace su aparición.

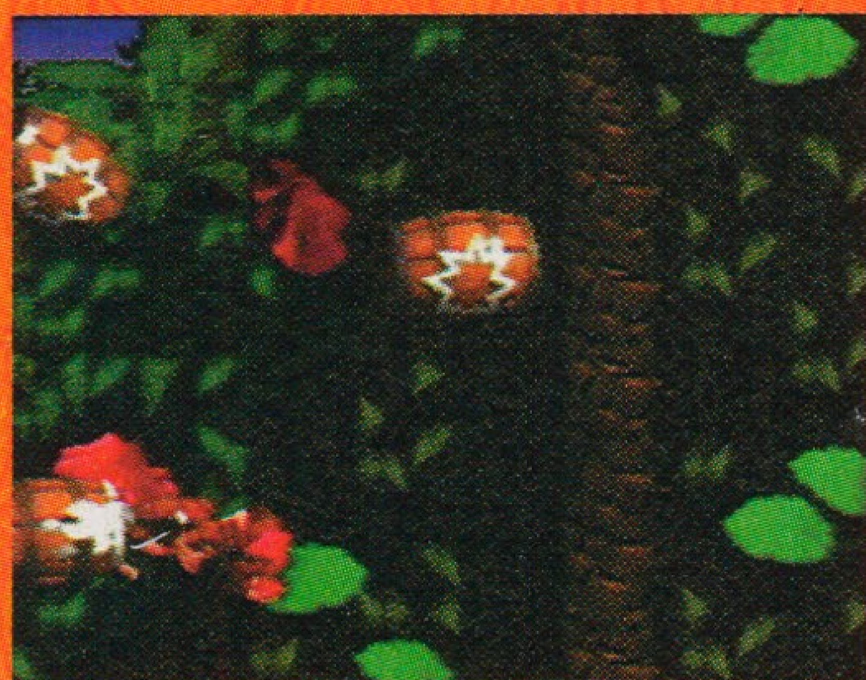
Enguarde, que te será muy útil para atravesar el nivel sin tantos problemas. La música de esta parte es muy tranquila y relajante y ver la animación de los tiburones es un deleite.



Barrel Cannon Canyon



Este nivel lo puedes pasar atravesando todo el nivel normal o usando los cañones que sirven como atajo. Arriba de la entrada al nivel, está el primero de una serie de cañones, úsalos y llegarás a la media meta en un instante.



El primer bonus lo encuentras un poco antes de la media meta, en la pared que marca el fin del precipicio. Usa los cañones para dispararte a la pared y abrir un boquete en esta.
Dentro, tienes que usar los cañones para atravesar de un lado a otro, mientras tomas los premios. El otro bonus lo obtienes a unos cuantos pasos hacia la derecha de la media meta. Usa el barril en la pared que te indicamos en la foto. Ten cuidado de que el Kremlin no te quite el barril. En este bonus tienes que elegir una columna y dispararte, aunque si eliges la de enmedio y le calculas bien, podrás intentar dispararte a una 2a. columna.



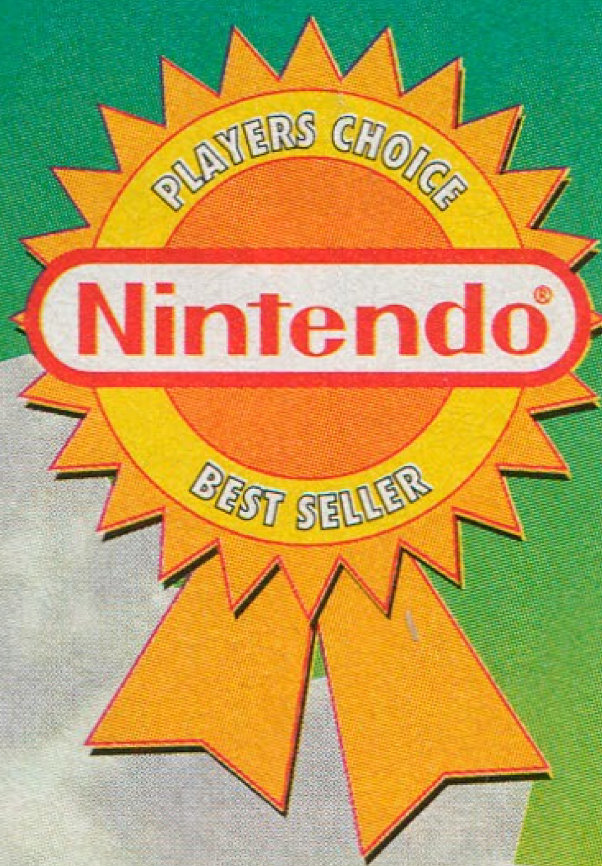
Very Gnawty's Lair

El jefe de esta primera pate es un gigantesco castor al que tienes que caerle encima 5 veces. Con cada salto que des sobre él, tendrás que cuidarte de no ser golpeado, ya que comenzará a dar saltos largos. La cantidad de estos saltos, dependerá de qué tantos golpes le hayas dado. Si logras derrotarlo, Donkey recuperará parte de sus bananas, aunque no hay que cantar victoria todavía, ya que esto es sólo una pequeña parte del botín.





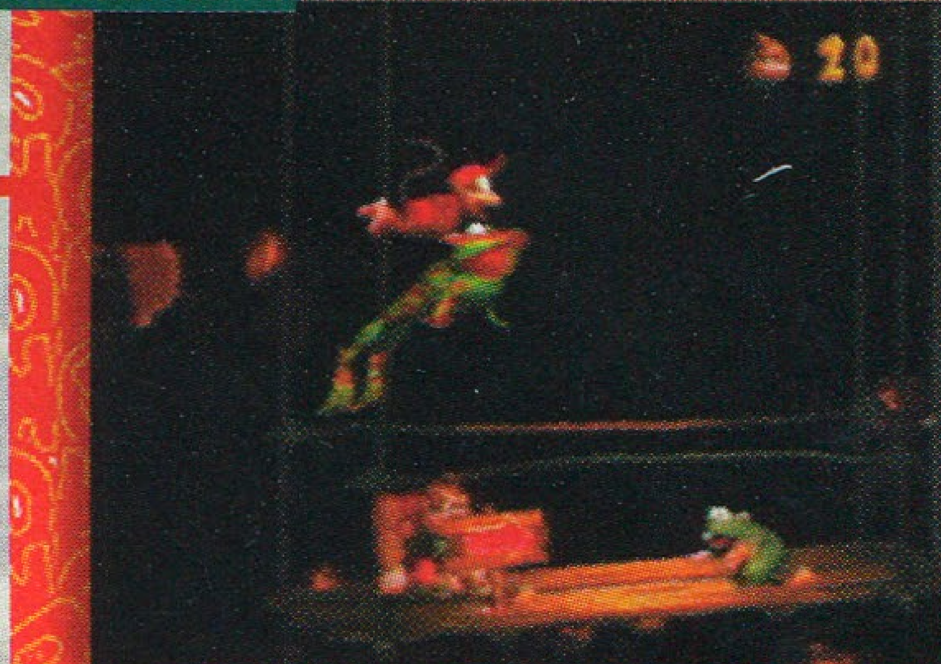






MONKEY MINES

Tu aventura te ha llevado a esta mina, la cual no está abandonada. Aquí adentro te encontrarás con Winky, la rana que sin duda te será de gran utilidad, sobre todo en el primer bonus al cual accedes usando el barril que está arriba de Necky.



Winky's Walkway

Mine Cart Carnage



Es imposible que en una mina de las magnitudes de ésta, no existan unas vías para poder transportar el material extraído, sólo que estas vías están muy descuidadas, por lo que vas a tener que saltar los hoyos y los obstáculos que encuentres. Este nivel no tiene bonus, pero sí un par de trucos.

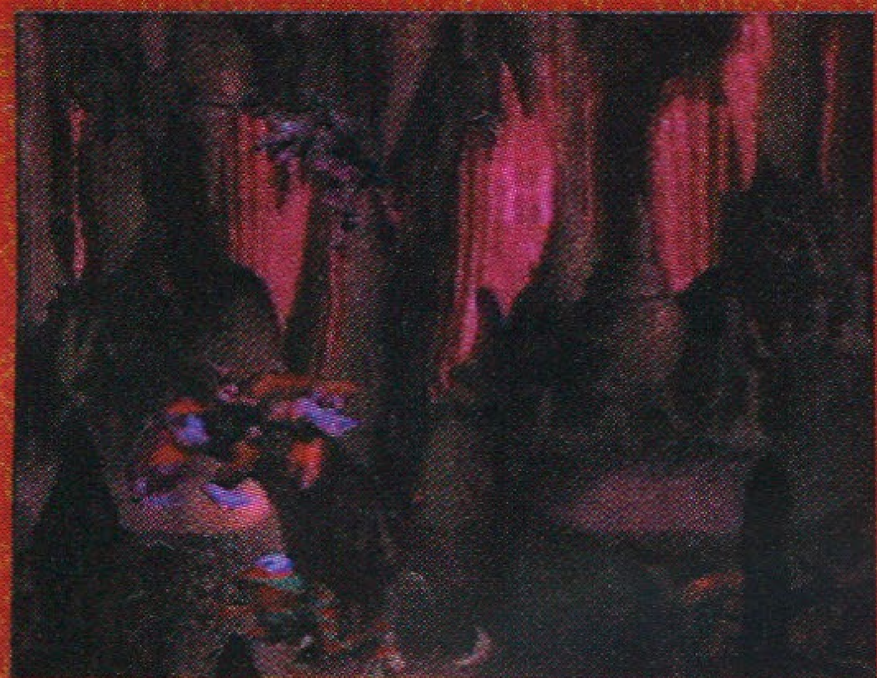


El primero es un atajo que obtienes al dejarte caer pegado a la pared izquierda del inicio.

El segundo truco, lo haces al llegar a la media meta y dejándote eliminar. Al entrar de nuevo al nivel, presiona **Y** y **B** rápidamente, para que vayas saltando en el aire.

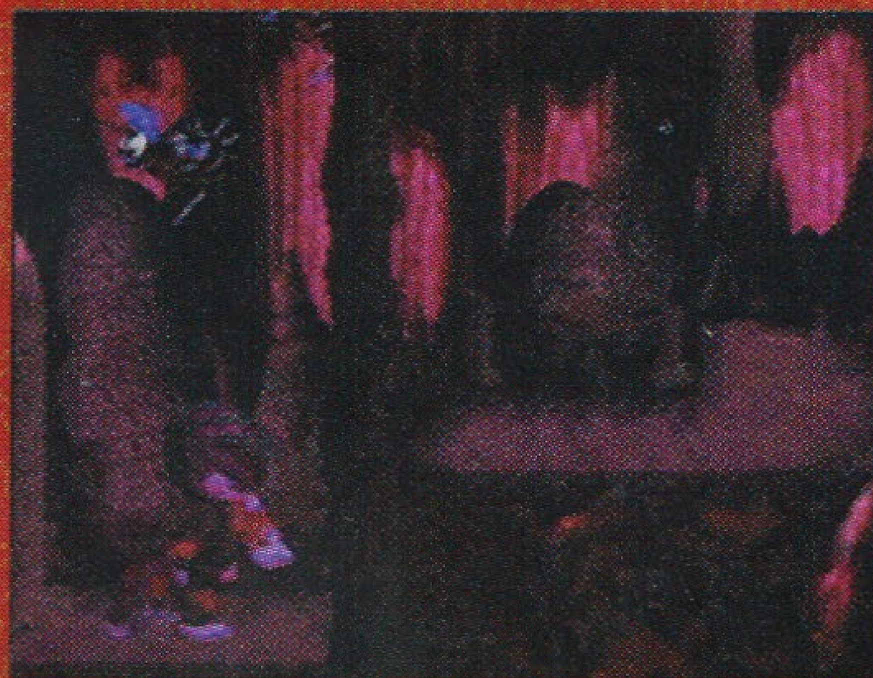


Bouncy Bonanza



Otra vez te encuentras en una cueva, sólo que está llena de abejas. Arriba de la entrada del nivel, hay una figura de Rambi que alcanzas usando una llanta custodiada por una abeja. En este nivel podrás observar que las llantas juegan un papel muy importante, sobre todo al final cuando tienes que usarlas para pasar de una orilla a otra, sin ser eliminado por las abejas.

El primero de los 2 bonus está un poco antes de la media meta, donde salen 2 abejas juntas. Usa el barril que está un poco atrás de ellas en la pared derecha. Dentro tienes que juntar 3 figuras iguales.





Bouncy Bonanza

El otro está casi al final. Usa la llanta que está aquí y colócala en la plataforma flotan..., para que llegues al barril que te dispara a un cuarto con bananas.



Stop & Go Station

Si quieres evitarte problemas, regresa por la entrada de este nivel y saldrás al final. Ahora que si quieres disfrutar más de este nivel, entonces utiliza los barriles que son como switches y que cambian la luz del interior. Así logras que los Rock Kroc se oculten, ya que la luz roja les molesta. Es necesario que estés cambiando el color de la luz, sobre todo a la hora de sacar el primer bonus.

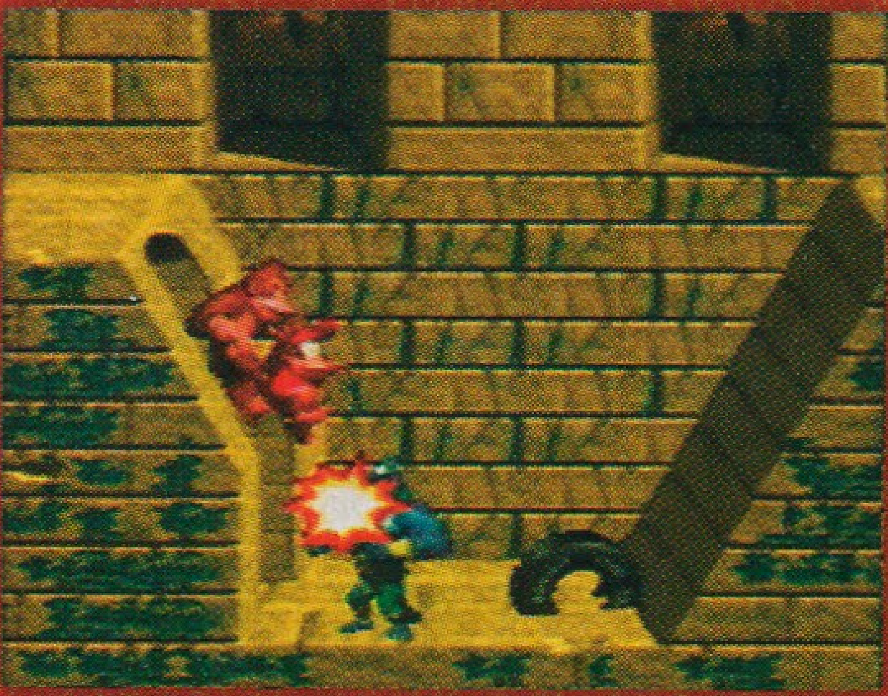
Este lo encuentras después de la media meta, activando la luz roja y usando el barril en la pared de la derecha. Con la luz roja, evitas que Rock Kroc te quite el barril.



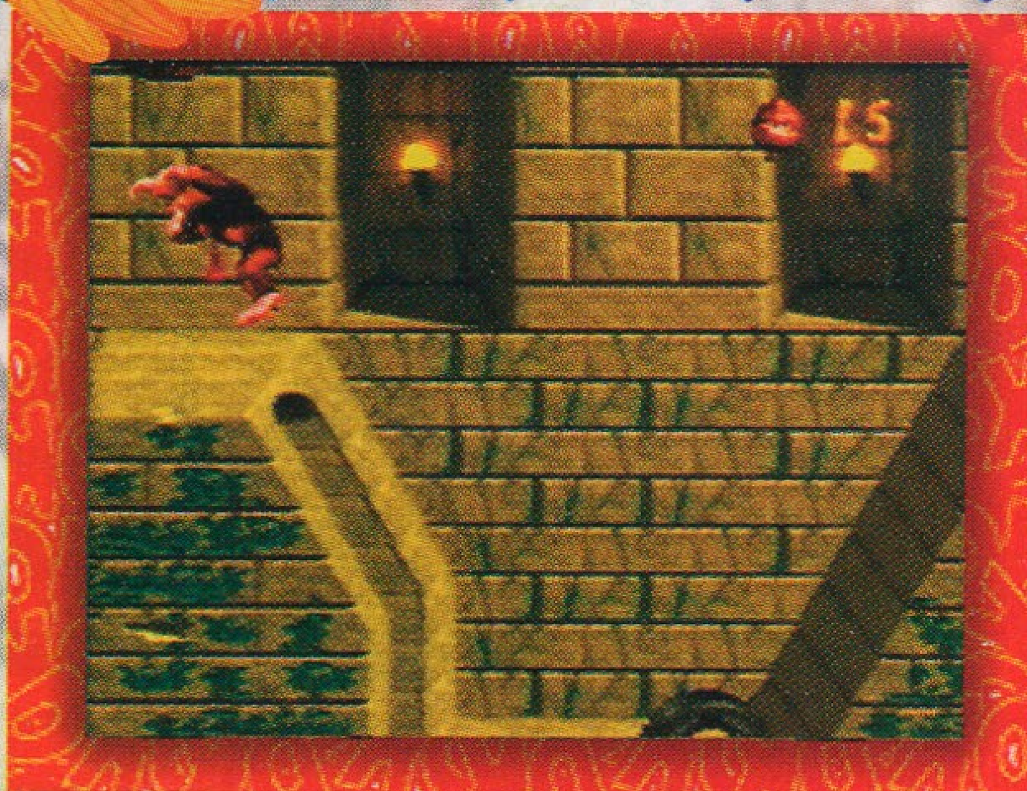


El otro bonus está en la salida del anterior. Vé por la llanta de la derecha y colócala debajo de la hilera de bananas, salta sobre ella, para alcanzar el barril que te conducirá hacia otras bananas.

Millstone Mayhem



Las cosas se están poniendo interesantes y más ahora que tu aventura te ha llevado a estas ruinas. Hay que recordar que en esta escena se puede hacer el truco de las 100 vidas, aunque en realidad son más. Para lograr esto, necesitas a Diddy y un Krusher. Este último lo encuentras caminando un poco hacia la derecha del inicio. Tienes que hacer que este sujeto llegue al inicio del nivel, para que puedas saltar (usando a Diddy) sobre él, pegado a la pared y haciendo el pad hacia la pared.
Ahora veamos los bonus:



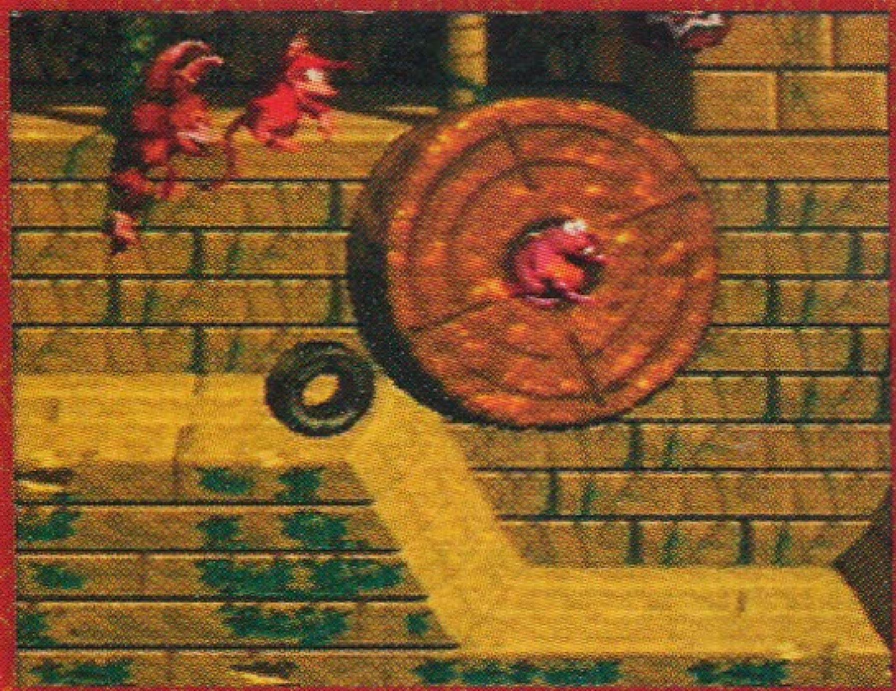
El primero está al inicio. Sólo sube a la entrada del nivel y de ahí vuelve a saltar para alcanzar el barril.



El siguiente bonus los consigues con la ayuda de la llanta que sacas, usando el barr... cañón de ...e agujero.







Ahora llévate la llanta hasta la gran rueda de la derecha y úsala para alcanzar el barril que está sobre dicha rueda.



El último bonus lo sacas usando el barril de TNT en el desnivel debajo de la siguiente rueda, del lado derecho.

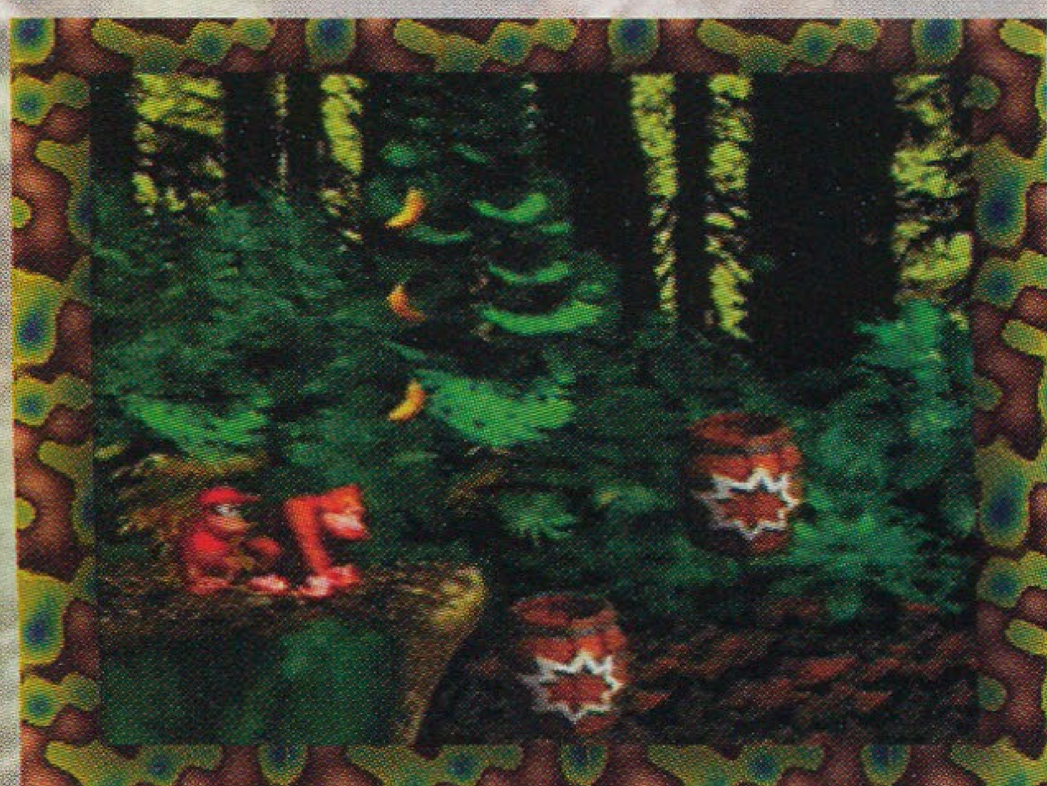
Necky's Nuts



Si quieres recuperar más bananas, vas a tener que eliminar a este jefe. Usa la llanta para que puedas alcanzar la altura suficiente como para caerle encima de la cabeza 5 veces. Cada vez que salga, te arrojará una nuez, así que ten cuidado.

VINE VALLEY







Vulture Culture



Ahora es un bosque el escenario donde continúa tu búsqueda. Este nivel tiene un atajo que logras sacar avanzando con Diddy y al llegar a donde indica la foto, cambia a Donkey y un barril aparecerá y te llevará al final de la escena.

Aquí también se encuentra el primero de los 3 bonus que hay en esta parte. Vé por la llanta que está siendo cuidada por Necky y úsala para llegar a la parte de arriba.



Saliendo de este bonus, continúa tu camino hacia la derecha y después de eliminar al tercer Mini Necky, cae en la mancha del piso para sacar el barril que te sirve para abrir un hoyo en la pared de la izquierda.

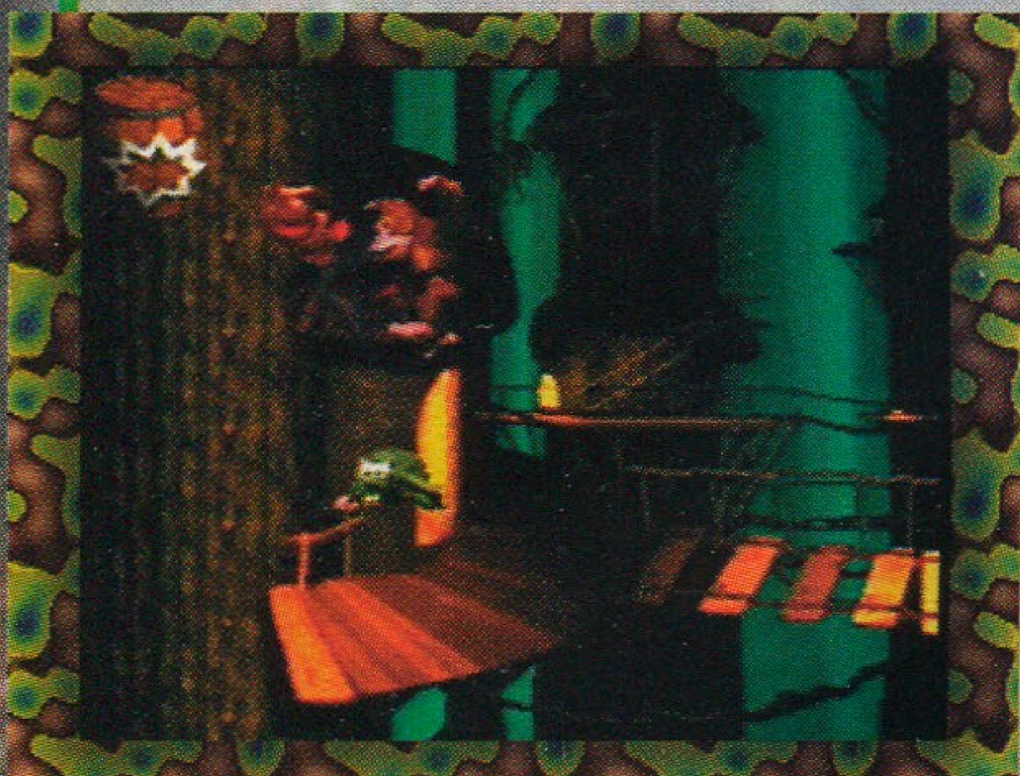


Más adelante y después de pasar la media meta, avanza hasta que encuentres a un Necky que te arroja nueces y elimínalo para puedas caer sobre la mancha que oculta un barril. Usalo en la pared izquierda.





Tree Top Town







Esta escena se parece mucho a un escenario de Star Wars. Al inicio del nivel está el barril del primer bonus, sólo que para alcanzarlo tienes que utilizar ya sea al Necky o al Gnawty que están a la derecha.
El otro bonus lo obtienes en la 2a. ronda de barriles, después de la media meta. Dispárate hacia la banana que está en la parte de abajo. En este nivel tendrás que ser muy hábil con los barriles, ya que a lo largo de esta sección hay muchos de estos y algunos son un poco tramposos.

Forest Frenzy



Continuamos con más bosque, sólo que aquí las cuerdas van a jugar un papel muy importante, ya que servirán como una especie de puente, aunque el paso de un extremo a otro no será tan fácil si consideramos que unas cuantas abejas y unos Neckys están esperando a que estés limitado en tu campo de acción para acabar contigo. Por otra parte existen 2 bonus y precisamente el primero lo obtienes colgado sobre una de estas cuerdas. Cuando llegues a la parte donde hay muchos Neckys, colócate en la parte más baja de la cuerda y cuando pase el 2o. Necky por esta parte, déjate caer en el barril.
Al salir de este bonus encontrarás un barril, llévalo al otro lado de las escaleras sin que los Kremlins te lo quiten y úsalo en la pared izquierda.

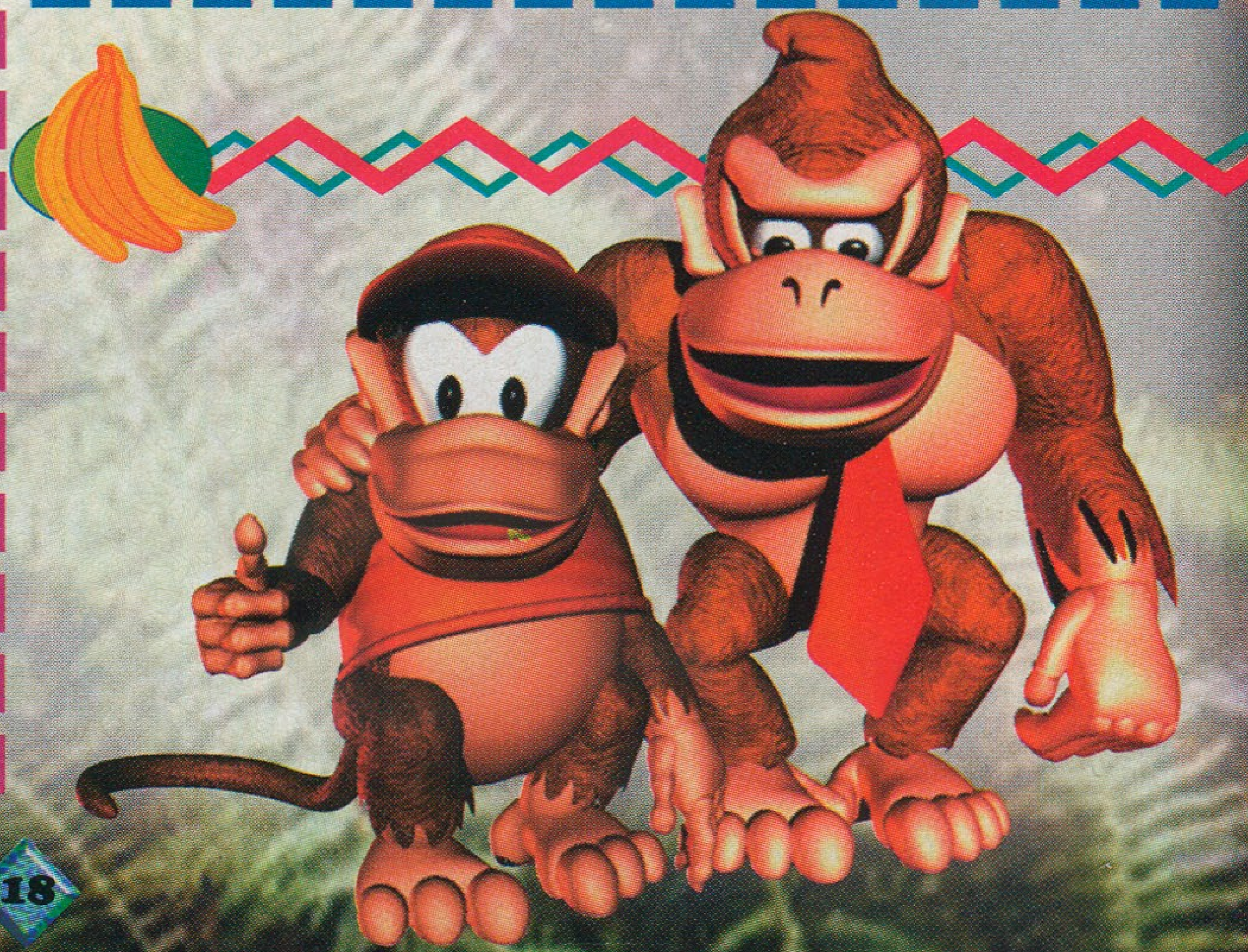




Temple Tempest

Otro templo más, pero este es un poco más difícil, ya que existen ruedas gigantes que te perseguirán por todo el lugar. Si quieres obtener el primer bonus, tendrás que cuidarte de estas ruedas y a la vez cuidar el primer barril del nivel. Lleva éste hasta la primera pared que encuentres y estréllalo ahí.
Aquí adentro encontrarás a Expresso que te será muy útil en este nivel, sobre todo al final, ya que con él puedes llegar a la parte superior de la salida y tomar unas bananas. El otro atajo está después de la media meta y está indicado por una flecha de bananas, junto a unas cuerdas.





Orang-Utan Gang

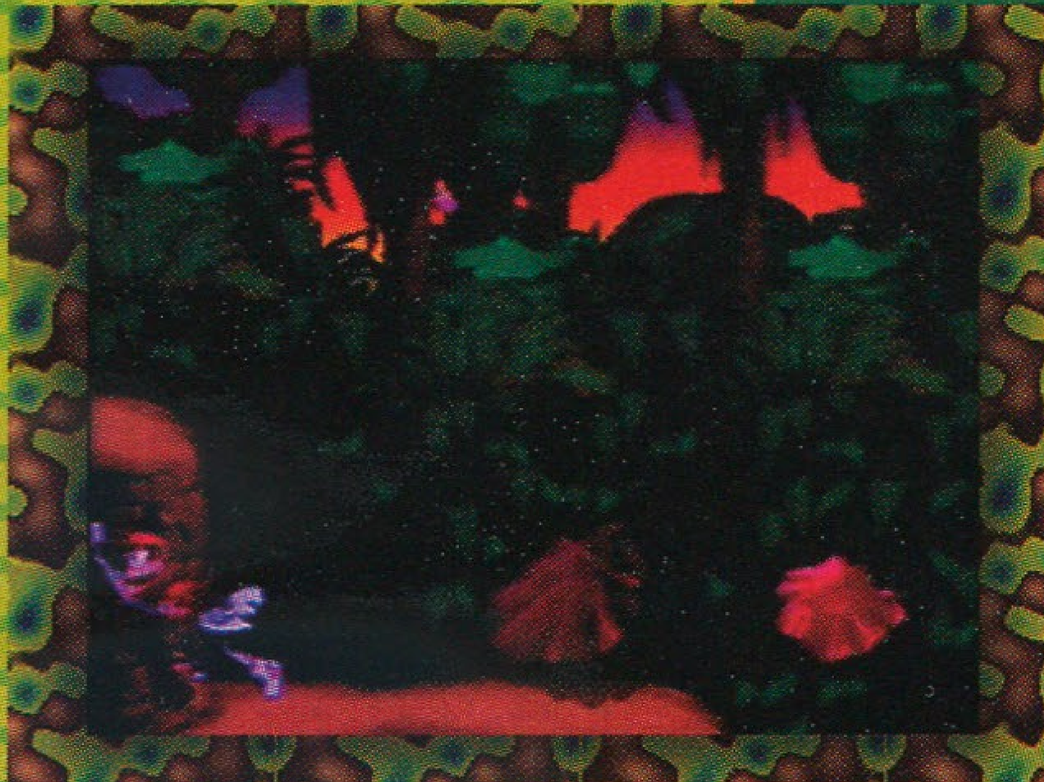


Este es el nivel que más bonus tiene. En él consigues el 6% del juego (5 bonus en el mismo nivel) y para que lo consigas, aquí están los bonus:

1) Avanza hasta llegar casi a la media meta y rescata a Expresso. Regresa con él hasta casi el principio, exactamente donde terminan las palmeras.

De aquí salta y vuela usando las habilidades de Expresso hasta el tope izquierdo. Este bonus contiene a los 4 animales que ayudan a Donkey.











2) Al salir del primer bonus, regresa hasta que encuentres a Klap Trap (está en el mismo sitio donde está la letra "N"). Baja a esta parte y vuela hacia la derecha. Si no tienes a Expresso, corre hacia el precipicio y en el borde del mismo realiza un giro y salta en el aire para que alcances la orilla de la derecha (haz esto 2 veces).

Aquí hay que usar el barril para romper la pared derecha.





3) Ahora regresa al sitio donde saliste después del primer bonus y avanza hacia la derecha hasta que encuentres un barril. Tómalo y baja por el mismo hoyo que se ve en la foto. Sigue caminando hacia la derecha y vuelve a bajar en el hoyo de aquí abajo para que abras la pared del lado izquierdo.



4) Al salir del bonus anterior, repite la jugada sin caer en el 2o. hoyo. En vez de esto sigue hacia la derecha y choca el barril ahí.



5) Una vez más vuelve a tomar el barril, arrójalo hacia las palmeras de la derecha y síguelo. Trata de no perderlo, ya que cuando choque abrirá el último bonus.





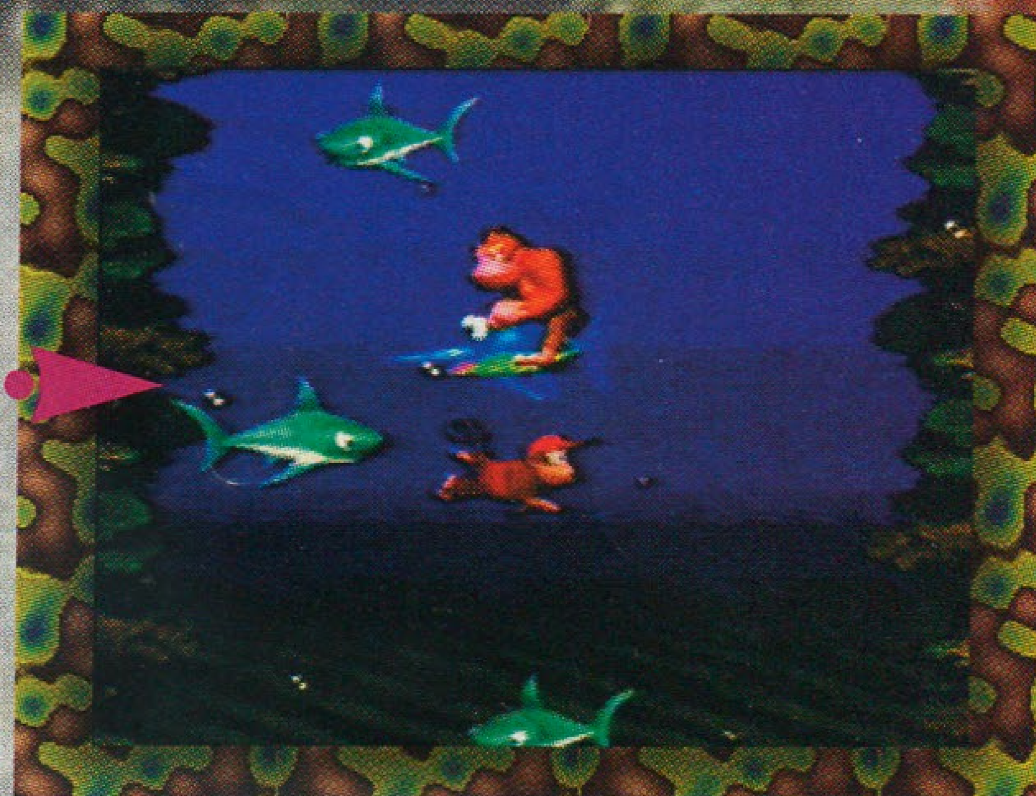




Clam City

Y aquí tenemos otro nivel de agua. A no ser porque existen tres sitios que están infestados por peces y tiburones, este lugar sería muy tranquilo. No existen bonus y tal vez sea porque el anterior nivel tenía muchos. Sin embargo existe un lugar secreto en donde además de conseguir la letra "K", encuentras a Enguarde que te servirá mucho en los 3 sitios antes mencionados. Este lugar secreto está hasta arriba del primer Clambo atravesando la pared de arrecifes de la izquierda.





Bumble B. Rumble



Ahora es el turno de esta "pequeña" abeja. Elimínala usando los barriles y obtendrás más bananas, para con ellas recuperar la mitad de tu tesoro. No hay que preocuparse por los barriles, ya que nunca dejan de salir. Preocúpate por la abeja, ya que ella se enoja cada vez más con cada golpe.

GORILLA GLACIER

Snow Barrel Blast



¡Vaya cambio de clima! Y las condiciones están a punto de empeorar, ya que más adelante va a comenzar a nevar y conforme avances, la nieve caerá con más fuerza. Existe también el pequeño problema de que te tienes que transportar usando barriles y si lo haces lo más rápido posible, obtendrás 3 vidas extra. Los bonus los vas a encontrar en:





2) Cuando llegues a la media meta, regresa un poco y en el primer hoyo que veas, déjate caer para entrar en el barril.
3) Después de la media meta, sigue avanzando y métete al barril con estrella que te lanzará a otro. Este debes activarlo cuando apunte hacia abajo para que caigas en una pequeña "isla". A la derecha verás el barril que te llevará al último bonus.



1) Comenzando salta al techo del iglú y espera a Necky para que lo uses como trampolín y alcances el barril que te conduce al bonus.



Slipslide Ride

Esta cueva sería muy tranquila si no fuera por todos los sujetos que aguardan a que los intrusos lleguen. La música hace que este sitio sea más tranquilo aún. Existen 3 bonus que están bien disfrazados. Además de un atajo todavía más camuflajeado.





El primer bonus está al inicio, en la parte de arriba. Espera a uno de los 2 Kremlins que vienen de la derecha y úsalo como trampolín para alcanzar la cuerda que te sube al bonus. Ya arriba sólo usa el barril en la pared izquierda. Aquí mismo está el atajo que te lleva a la salida del 3er. bonus.





El siguiente está al final de la primera cuerda roja, pero antes de bajar hasta allí, vas a necesitar un barril para abrir la pared de la izquierda. Este lo encuentras por la mitad de la cuerda, donde están las abejas. Tienes que llevar el barril hasta abajo sin que lo destruyas con ellas.

Para el último bonus, tienes que verte hábil en la sección de cuerdas azules que está después de la media meta. Esquiva a las abejas y cuando llegues a la última cuerda, regresa a la anterior y arriba de ella, verás el barril.



Ice Age Alley



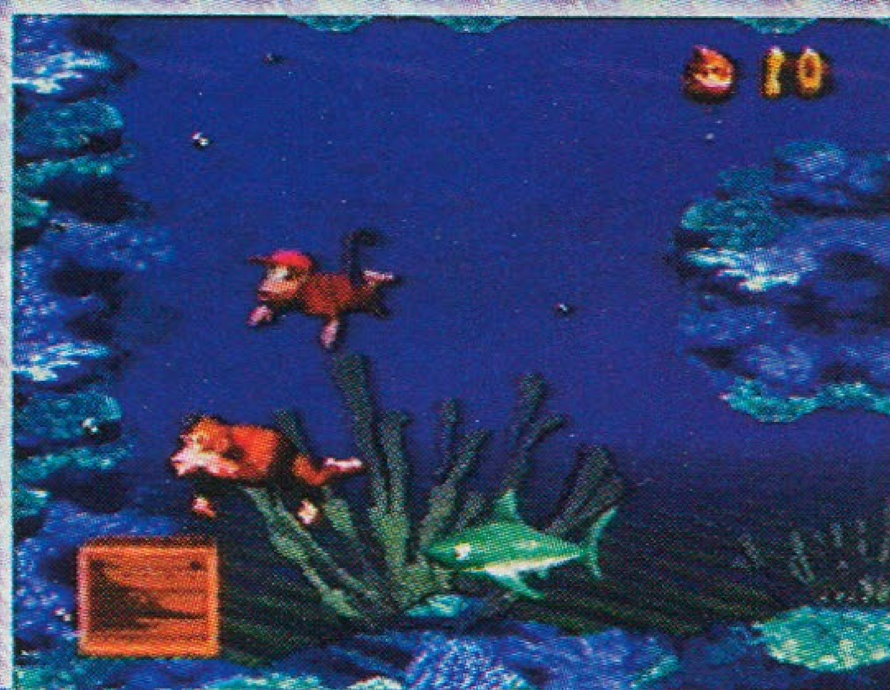
Las condiciones de esta escena son peores que en la primera, pero afortunadamente cuentas con la ayuda de Expresso que se encuentra del lado izquierdo comenzando el nivel. Con él podrás alcanzar fácilmente el final y es indispensable para obtener el 2o. bonus; si lo pierdes, lo podrás recuperar en el primer bonus. Cuando llegues a donde están los 2 Neckys, úsalos como trampolín (o vuela sobre ellos con Expresso) y llegarás al primer bonus.





Dentro hay una caja con Expresso. El otro bonus está después de la media meta. Cuando pases el lugar donde está el 2o. Klap Trap, comienza a volar desde esta parte (abajo hay un barril de metal) y llegarás al barril con la entrada al bonus y a la letra "N".

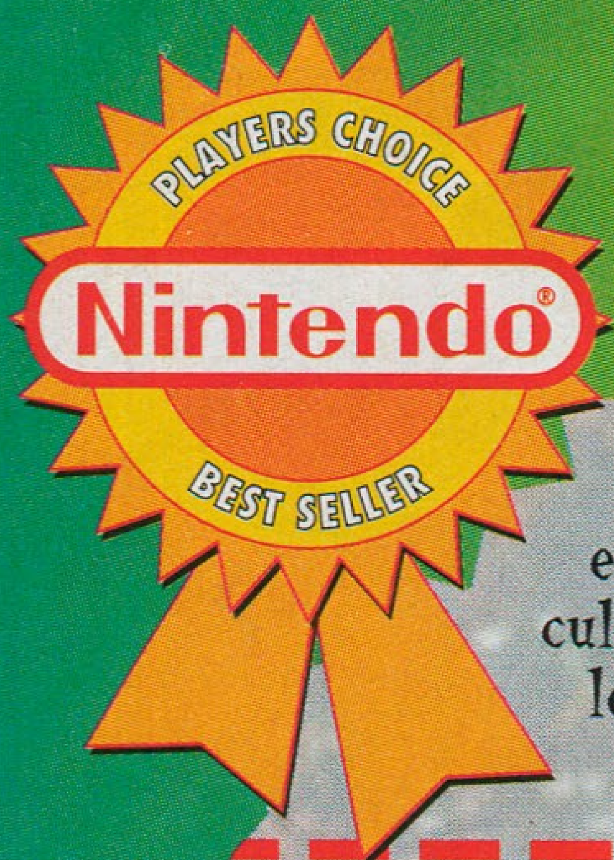
Croctopus Chase



Aunque no existe ningún bonus aquí, existen 2 lugares importantes. El primero está en estos barriles. Pero para que sean útiles, tendrás que ir por Enguade que está en un cuarto oculto por unos arrecifes falsos. Ya con él regresa a los barriles y lánzate a ellos de forma que te bajes de Enguarde y cambies de personaje al mismo tiempo que haces contacto con el barril. Así saldrán cosas muy graciosas como Donkeys azules o Enguardes rojos (y con corbata) y hasta podrás ver cómo se recorre el escenario si tienes algo de suerte.







Torch Light Trouble

Esta escena está muy obscura y, por lo tanto, la situación se pondrá más difícil (aunque no del todo), ya que Squawks está listo para aclararte las cosas. También existen otros obstáculos más como los barriles que se queman y los Krusha que salen a cada rato, por lo que este nivel va a requerir que combines muy bien a ambos personajes.



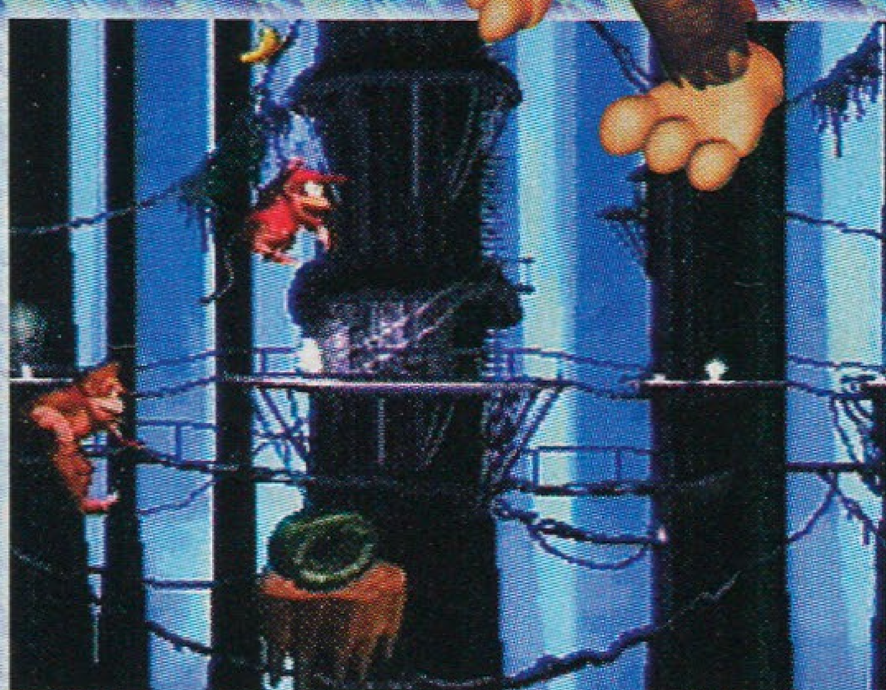
Los 2 bonus se encuentran después de la media meta. El primero está inmediatamente junto a ella y hay que usar el barril en esta pared. En este no hay mucho problema. En esta pared puedes hacer el truco de las 100 vidas, usando al Krusha.



El otro está al final del nivel. Después de la letra "N", encontrarás el barril que te ayuda a abrir el boquete en la pared.



Rope Bridge Rumble



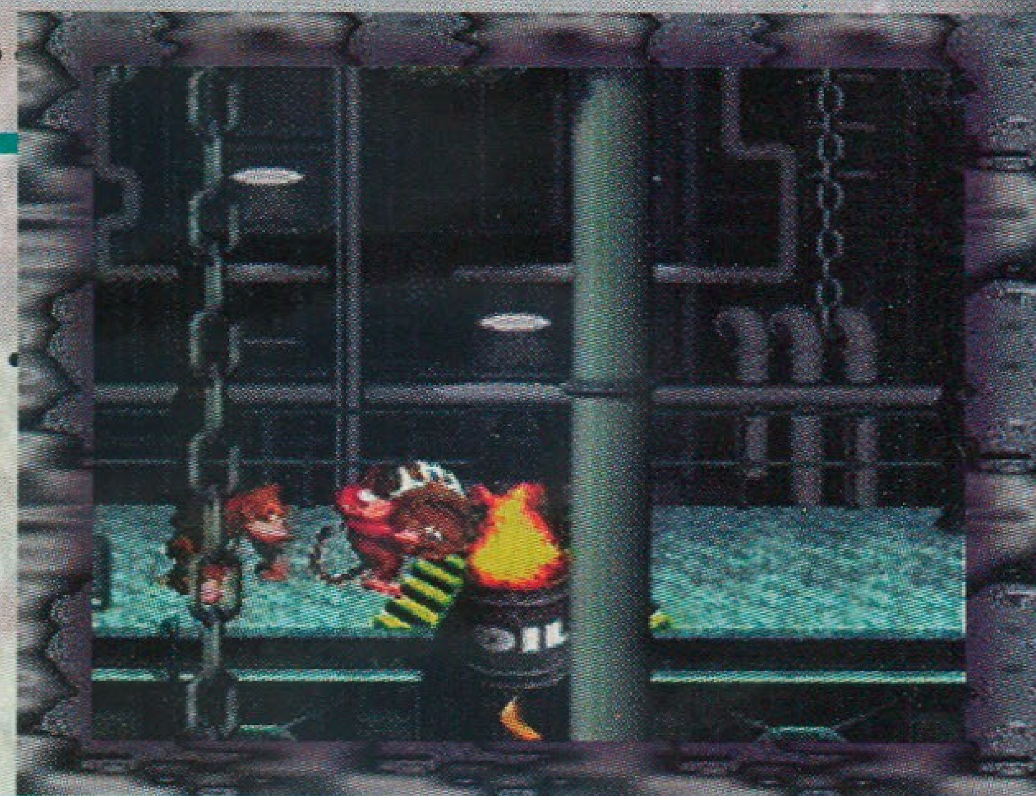
Otra vez estamos en una ciudad entre los árboles. Después de que elimines al primer Kremlin, déjate caer en el hueco de la derecha y saldrás a un bonus donde al final encontrarás a Winky, que será utilísimo al final. El otro bonus lo hallarás después de la letra "G", encima de las 2 plataformas flotantes con llanta. El barril está encima de la banana que se ve en la foto.

Really Gnawty Rampage



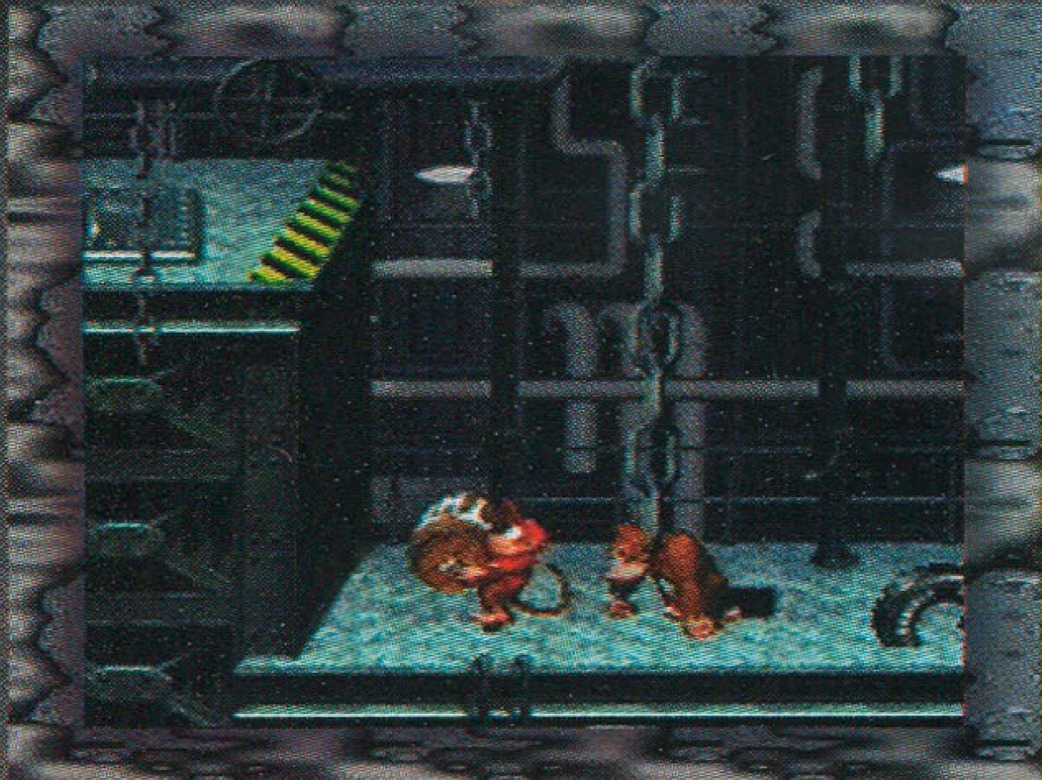
Si creías que el primer jefe se movía mucho, pues déjanos presentarte a este jefe que es verdaderamente inquieto. La técnica es igual que con el primero, sólo que deberás tener más cuidado después de caerle encima, ya que comenzará a saltar mucho.

KREMKROC INDUSTRIES INC.



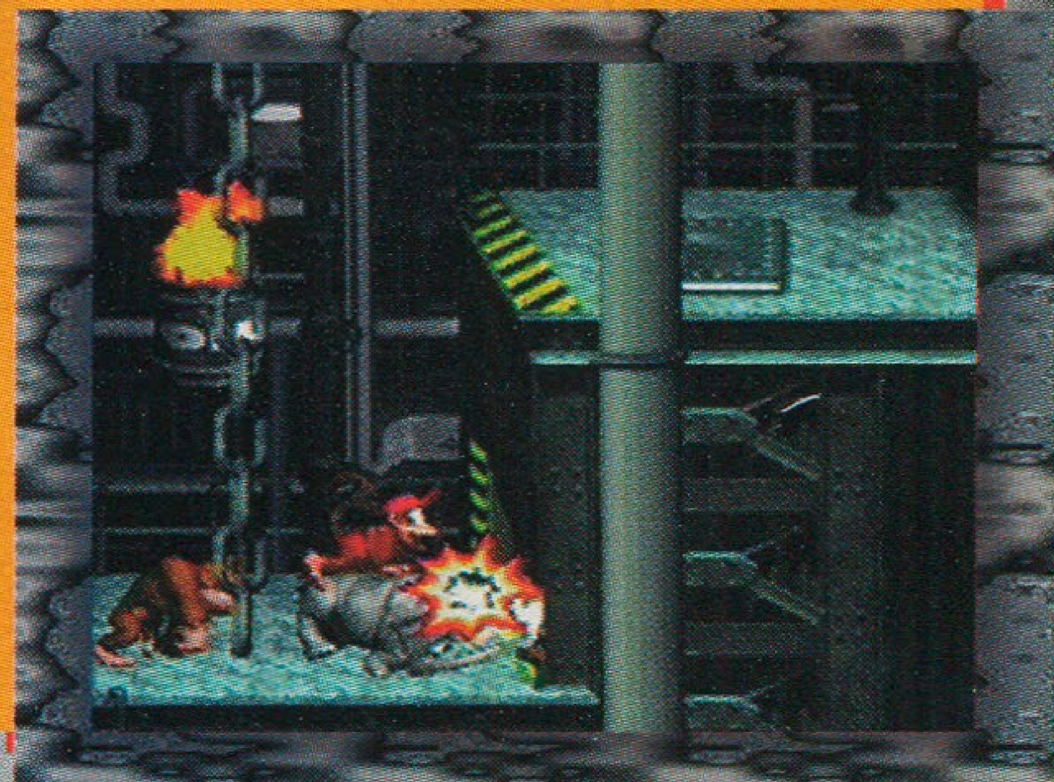
Parece ser que tus rivales tienen un negocio muy próspero por estos lugares y no sería correcto que entraras aquí para deshacer todo, ¿o sí? El primer bonus está al principio, oculto debajo de un barril que se incendia. Sube donde está el Gnawty y trépate a la cuerda, para caerle a la puerta negra desde ahí.







Con esto encuentras un barril de TNT para quitar el otro. El siguiente bonus es muy especial. Cuando llegues hasta arriba de las escaleras donde vienen bajando 3 Gnawtys, salta y cae sobre la puerta negra del piso. Obtendrás un barril que debes usar en la pared de la izquierda.



Adentro tienes que obtener 3 bananas (o plátanos) y con esto sacas un barril. Usalo en la pared de la derecha, pero choca el barril saltando y saldrás en un 2o. bonus. Este es el que te da el 101%, es el verdadero bonus, ya que el otro sólo era una pantalla. El último está después de la media meta. Déjate caer en el hoyo de la derecha de la media meta y encontrarás a Rambi. Continúa tu camino hacia adelante y cuando llegues a donde está el 2o. orangután que te arroja barriles, sigue con precaución hasta la pared de la derecha donde está el bonus.



Trick Track Trek



¡Lo que tienes que hacer para recuperar el último tercio de tu tesoro!. Ir en una plataforma flotante es muy peligroso y más si tus enemigos te están atacando. El primer bonus lo encuentras al final del camino de la primera plataforma. Cuando caiga ésta, rueda y salta en el aire para alcanzar el barril.



El 3o. está al final, por lo que tendrás que quitar al orangután que está estorbando la entrada. Déjate caer y obtendrás una figurita de Winky y el barril de bonus.



El 2o. bonus lo encuentras después de la media meta. Cuenta 2 abejas y cuando veas a los 2 Gnawtys en la plataforma, salta hacia ellos y de aquí hacia el barril.

Elevator Antics

Al principio del nivel toma vuelo, gira y salta en el aire para alcanzar la cuerda que te lleva al primer bonus.



El 2o. bonus está en la parte de arriba del nivel, a la derecha de las 3 cuerdas custodiadas por abejas. Sube a lo más alto de la 3a. y salta hacia la derecha cuidando que la abeja no te toque.





Hasta el final, después de pasar por el relajo de los elevadores, llega a la última tira de ellos y baja hasta que llegues a la cueva donde está el último bonus de este nivel.

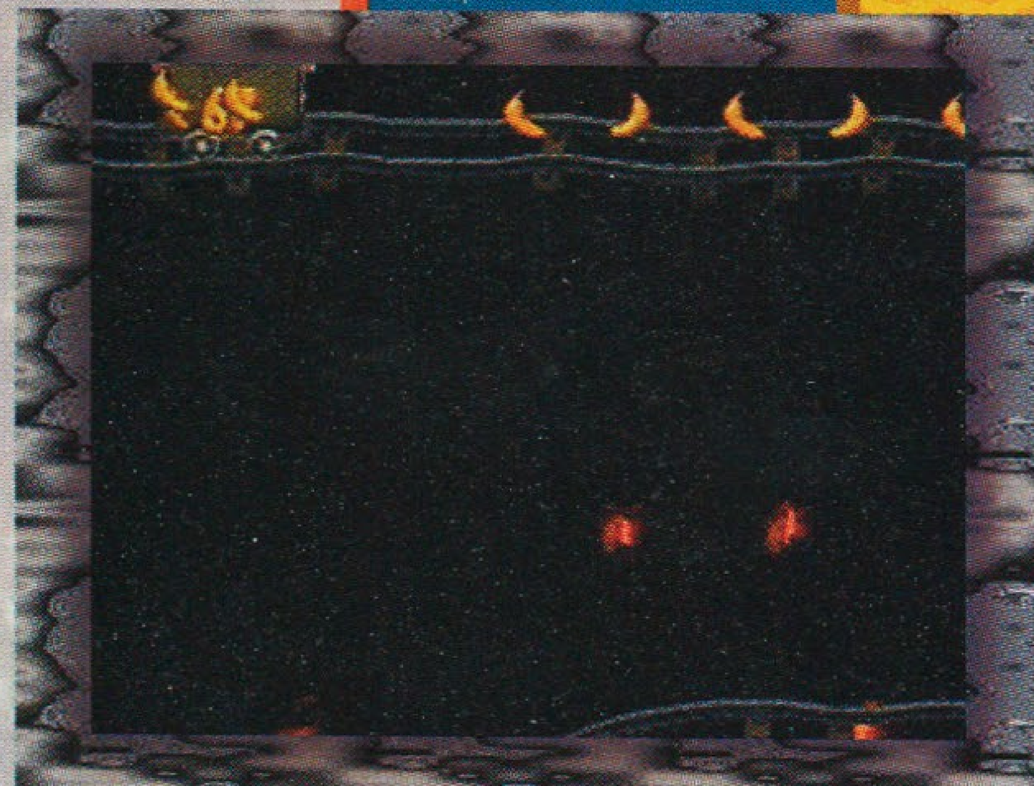


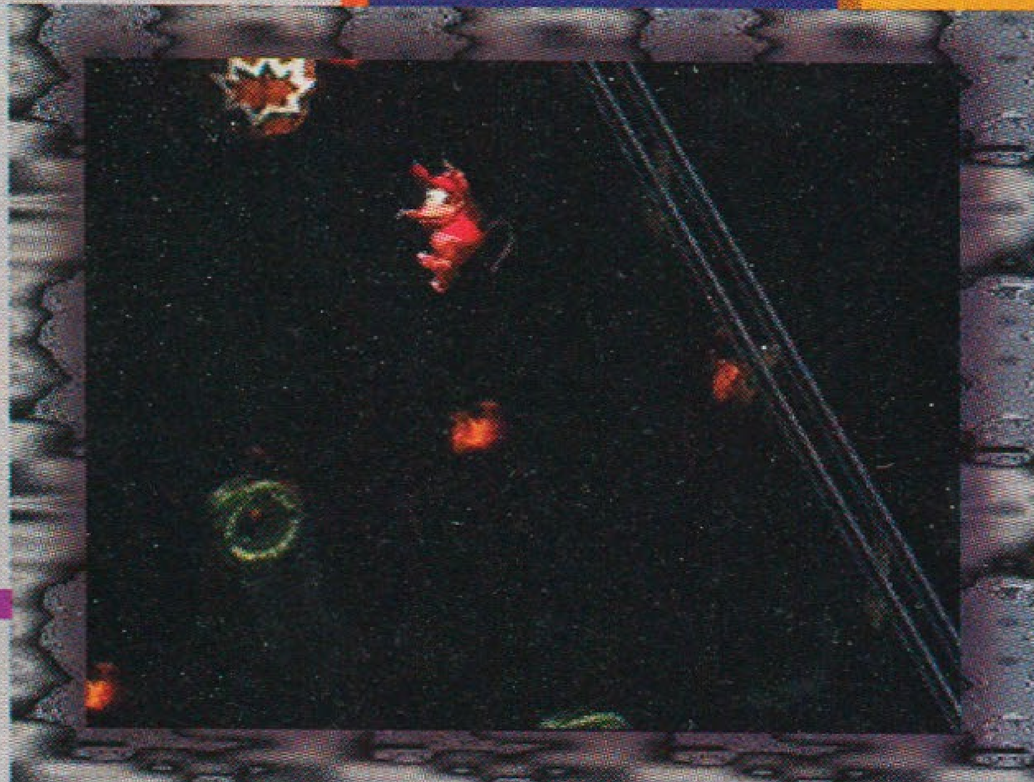
Poison Pond

Parte de las ganancias de estas industrias se deben a que utilizan el lago de aquí para tirar desperdicios tóxicos. Aunque parezca increíble, aquí habitan peces y tiburones, inclusive hasta tú puedes sobrevivir después de nadar un buen rato y sin que te salgan ronchas. Al comenzar, abajo y a la izquierda hay una pared falsa de corales que te conduce a Enguarde.





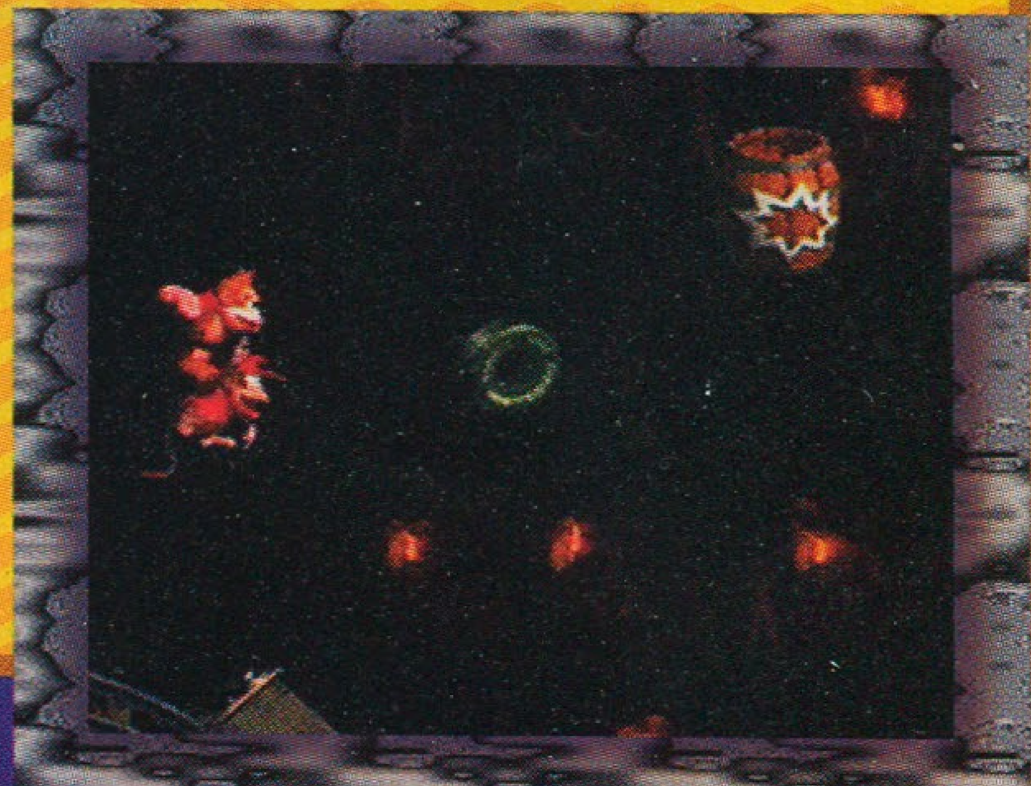




Mine Cart Madness

Otra escena con vías y carros mineros y esta vez las cosas se pondrán más difíciles. Después de que pases por la letra "K", salta hacia la cuerda que te conduce al otro carro. Ahora salta cuando veas que el camino de bananas se interrumpe, y así saldrás al primer bonus.

Después de la media meta y de que pases la "N", fíjate bien cuando la vía cambie de dirección hacia abajo, ya que hay que saltar antes de que comiences a bajar para alcanzar la llanta que te arroja al bonus.

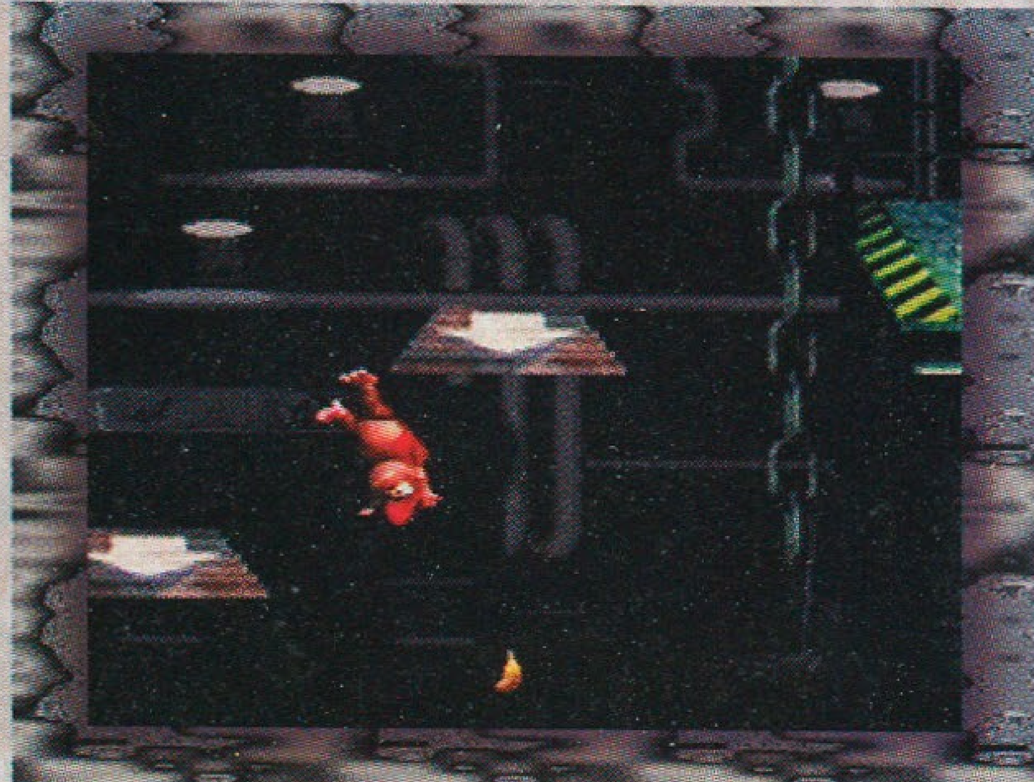


El último bonus está al final. Cuando acabes de viajar en los carros, salta a la izquierda para que uses las 3 llantas y puedas entrar al barril.

Boss Dumb

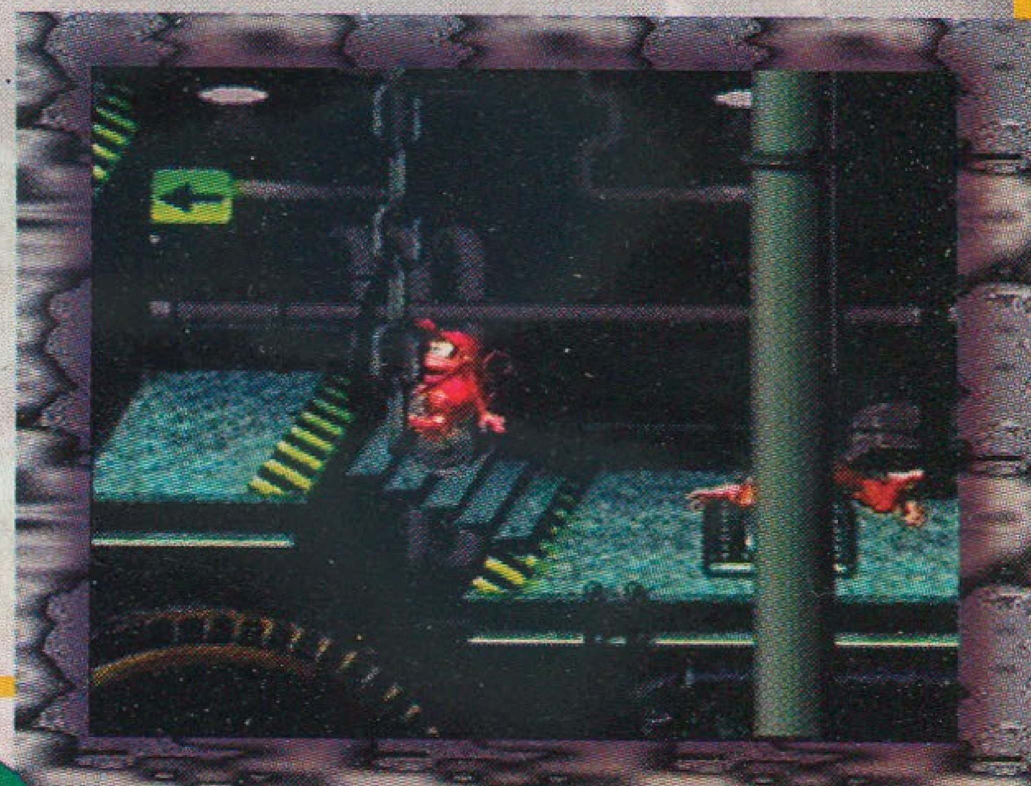
Este jefe sí que es extraño. Para eliminarlo tendrás que pisar a todo aquel que salga de su interior, cuidándote de nos ser aplastado por esta lata.

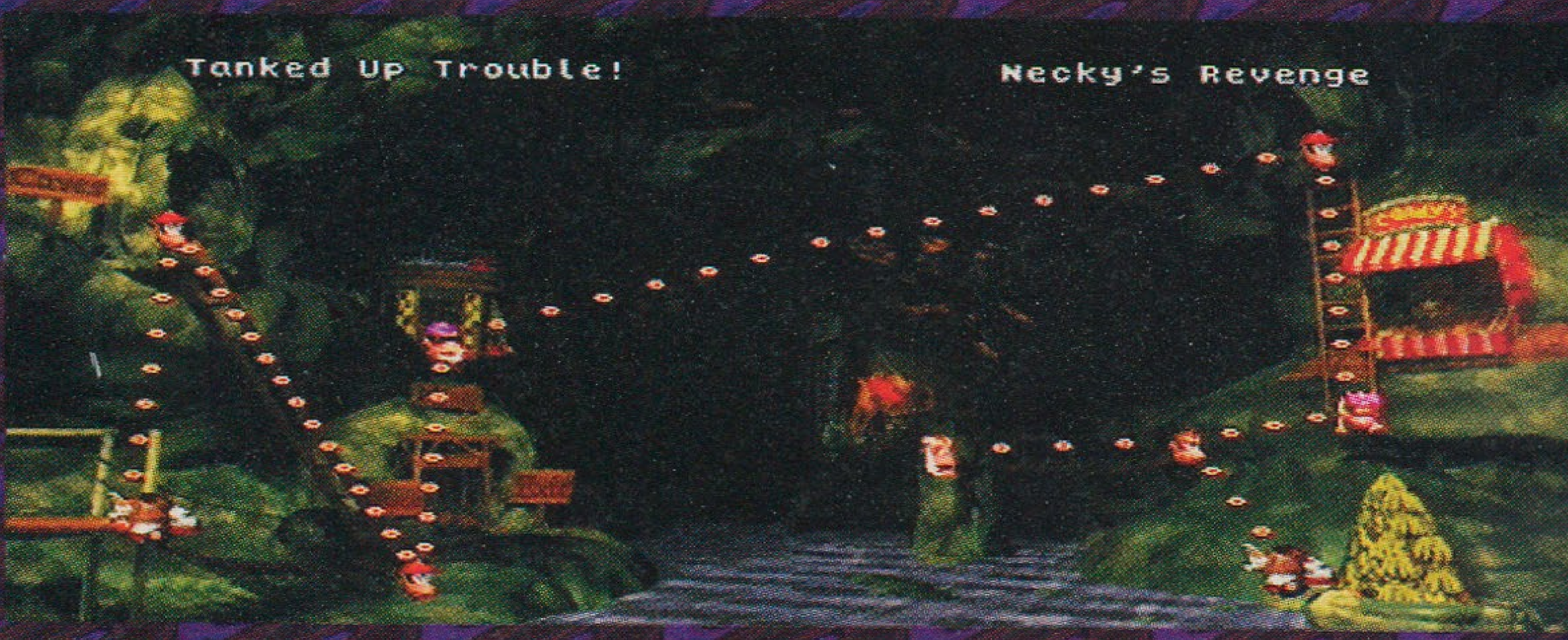




Blackout Basement

Otra fábrica, pero esta presenta algunas fallas eléctricas. Si te fijas bien, pódras ver las líneas amarillas de precaución que hay en las orillas cuando la luz esté apagada, pero ten cuidado ya que los malos no se ven. Cuando llegues a las plataformas de madera que caen cuando las pisas, podrás ver una banana en la parte de abajo, déjate caer allí y obtendrás el primer bonus. Al salir de este bonus conseguirás un barril metálico. Bájate y arrójalo en la pared, para que te subas en él y puedas llegar al otro bonus sin más complicaciones.





CHIMP CAVERN

Tanked Up Trouble





Otra escenita con plataformas flotantes, sólo que estas trabajan con combustible, así que fíjate bien para que no se te vayan a pasar los tanques. El único bonus lo encuentras justo en el cambio de dirección, dejándote caer. Cuando veas que el camino de la primera plataforma se va a terminar, espera un rato y si tienes suficiente combustible, podrás tomar una figurita de Enguarde.

Manic Mincers



Dentro de esta cueva hay que tener mucho cuidado con las ruedas con puntas. Hay muchas de ellas que son muy tramposas, así que antes de hacer cualquier cosa, observa bien sus movimientos o espera a ver si no aparece una.



Cuando llegues a 2 ruedas que están dando vueltas en el aire, toma el barril de la derecha y chócalo contra la pared derecha del desnivel donde está Krusha. El otro bonus está al final del nivel, donde salen 2 ruedas con puntas que libras con la ayuda de la llanta. Choca un barril debajo de la llanta. En este nivel también puedes hacer el truco de las 100 vidas con los Krushas.

Misty Mine



En este nivel puedes hacer 100 vidas colgándote de una cuerda que esté cerca de una lata donde salen enemigos. Solamente tienes que saltar de la cuerda y caerle a uno de estos tipos y al rebotar, regresa a la cuerda para que no toques el piso, a partir de la 8a. vez te empezarán a dar vidas. El primer bonus está después de la media meta, bajando con la ayuda de la primera cuerda lo más abajo posible y cayendo en la parte de la derecha. El otro lo encuentras después de las latas donde salen los Klap Trap, usando un barril en el primer hueco de veas.





Loopy Lights

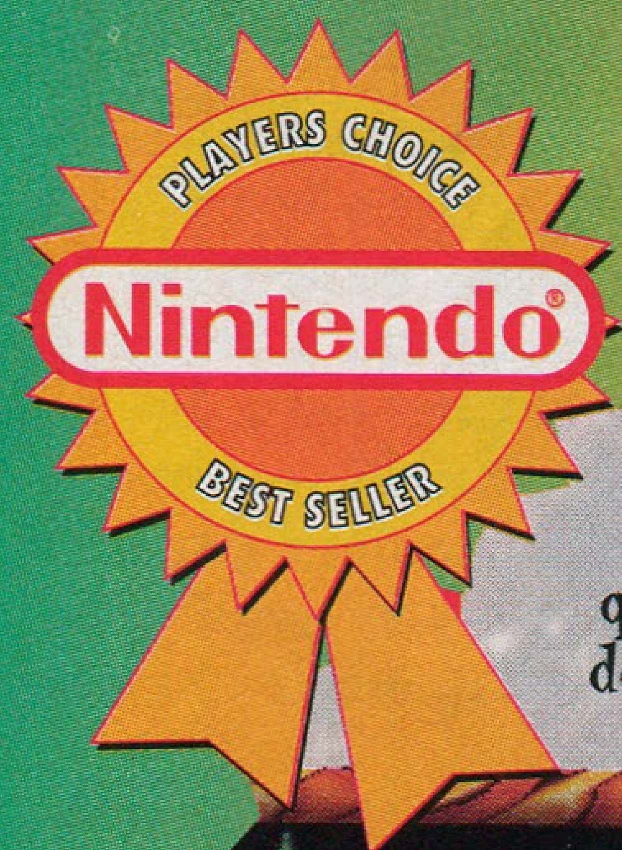


En este nivel vas a tener serios problemas de iluminación. Es muy parecido al nivel Stop & Go Station, sólo que ahora el que no va a poder caminar eres tú por falta de luz. El primer bonus está en el primer hoyo que veas. El otro lo encuentras después de la media meta. Toma el barril que está debajo del primer Necky que encuentres y con cuidado llévalo hasta esta parte.





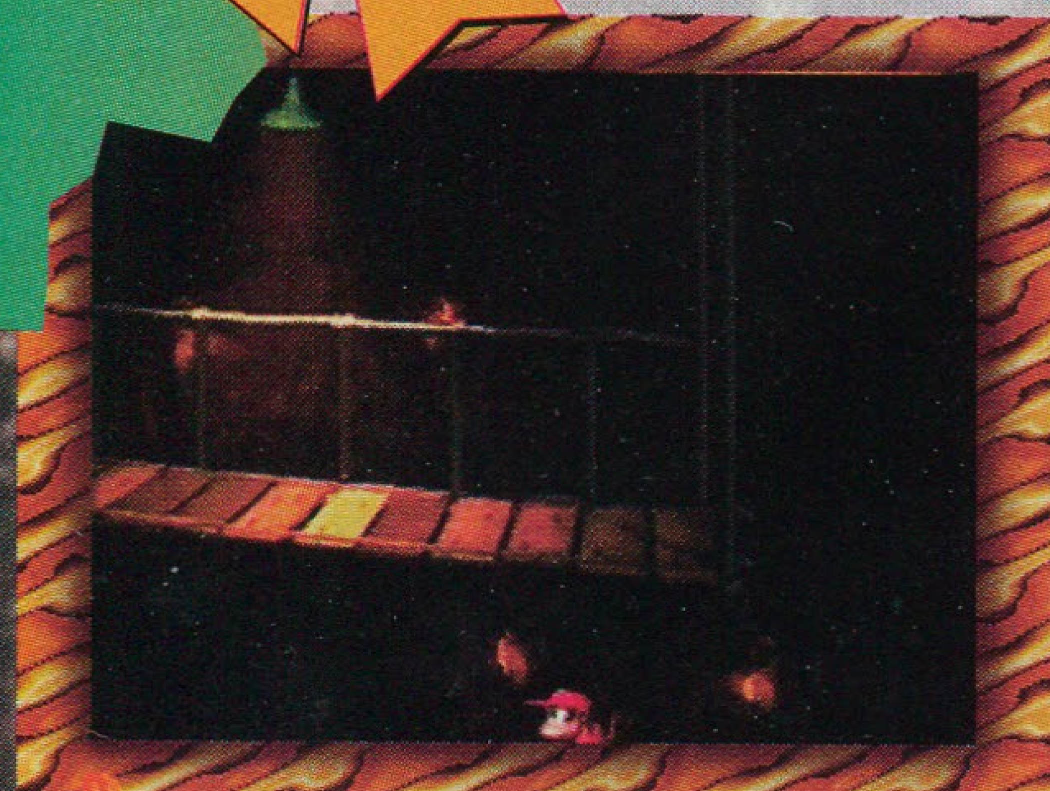


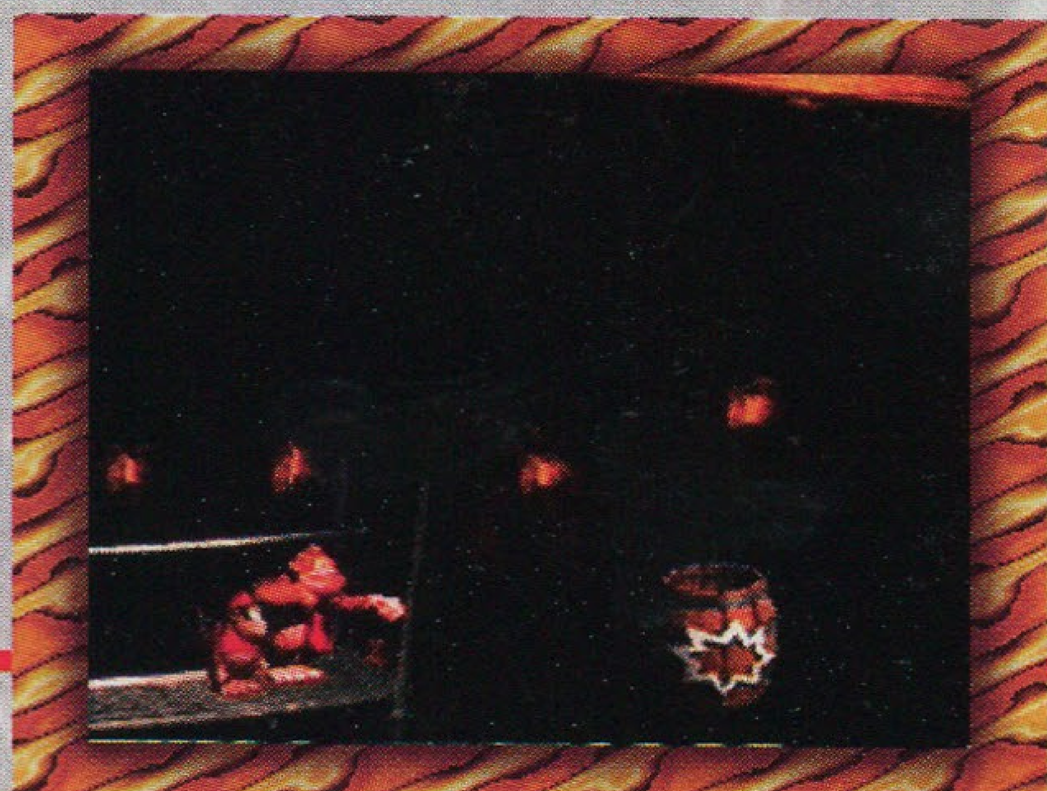


Playform Perils



¡Ya casi lo logras! Por fin todas tus bananas estarán contigo, pero antes tienes que viajar sobre las plataformas flotantes para que enfrentes a los 2 jefes que faltan. El primer bonus está abajo de donde comienzas. Vé hacia la primera plataforma y cuando llegues a donde indica la primera foto salta, cae en esta parte (2a. foto) y llegarás al bonus.





El último bonus de todo el juego, está abajo de la salida. Usa la última plataforma para llegar abajo.

Playform Perils

Otra vez este jefe, pero ahora viene más enojado y dispuesto a derrotarte. Cada vez que le caigas encima, aventará una nuez más, así que vas a tener que ser muy hábil para no salir dañado.

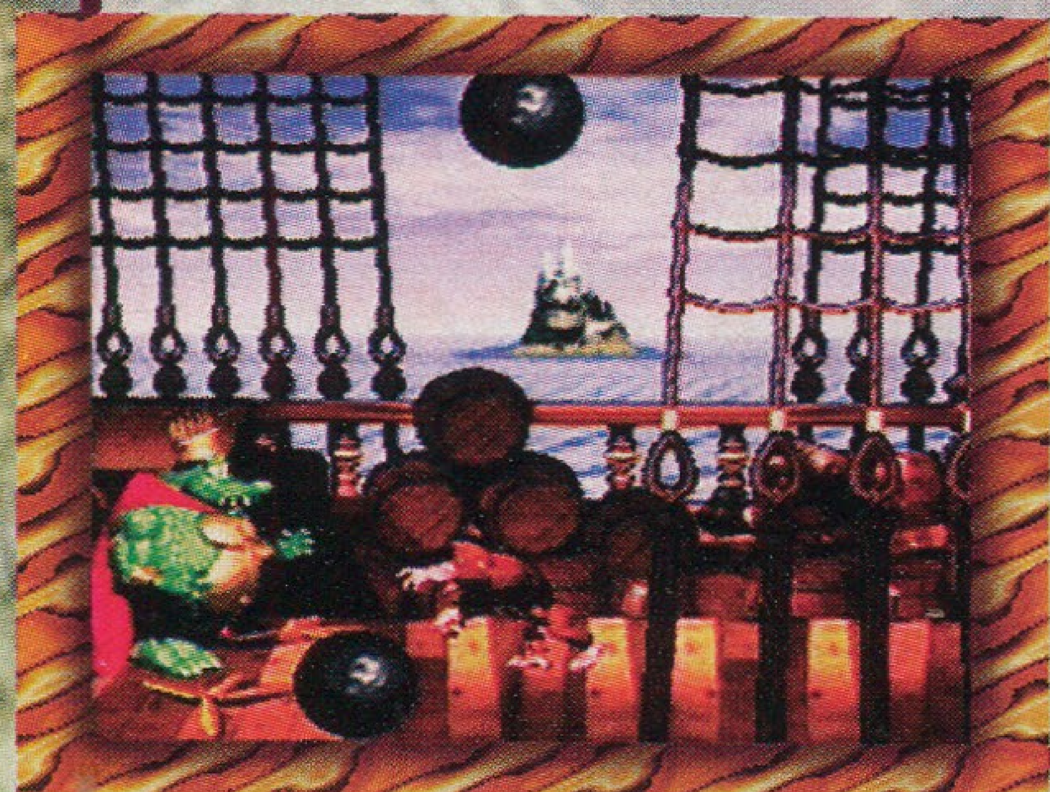


Gang-Plan Galleon



Ahora sí, te toca enfrentarte con el Jefe final. Para eliminarlo tienes que caerle varias veces en la cabeza cuando no tenga la corona encima. Las primeras 3 veces, después de que le caigas encima, se echará a correr de un lado a otro del barco.
Las siguientes 3 veces saltará y luego comenzarán a caer balas de cañón del cielo.
Al caerle la 7a. vez lo habrás derrotado... aparentemente. Las siguientes 3 veces comenzará a saltar de un lado a otro, así que tienes que estar listo para pasarte debajo de él.
Después de caerle 9 veces encima, te harás acreedor al final del juego.







Donkey Kong Country es el mejor de los tres DKC que han salido y no puede faltar en tu colección, ya que es todo un clásico y Nintendo hizo bien en volver a sacarlo.

CORNERIA ERA UN HERMOSO MUNDO, ANTES DE QUE LAS FUERZAS INVASORAS DEL MALVADO ANDROSS DEVASTARAN SUS CIUDADES. SÓLO ALGUNOS VALIENTES HAN RESISTIDO LOS PODEROSOS ATAQUES DE LOS ENEMIGOS. Y AUNQUE EL PELIGRO APARENTEMENTE HA TERMINADO, DOS SERES SE DAN UN TIEMPO PARA ANALIZAR SU SITUACIÓN, ANTE LOS EXTRAÑOS EVENTOS EN LOS CUALES SE HAN VISTO ENVUELTOS Y DE LOS QUE SON TOTALMENTE AJENOS...

¿QUÉ PASA AQUÍ ? ESTAMOS EN MEDIO DE UNA GUERRA EN UN MUNDO QUE NO CONOCEMOS ¡ Y TÚ DECIDES INSPECCIONAR ESTE SITIO! ¡ DEBES ESTAR LOCO!

CRUSHER SE AUTORREPARA, PERO ESO LE TOMARÁ ALGÚN TIEMPO. ANTES DE QUE OTRA COSA PASE, QUIERO SABER QUÉ MUNDO ES ÉSTE Y LA UBICACIÓN DE SU SISTEMA SOLAR. CON ESA INFORMACIÓN PONDRÉ LAS COORDENADAS EN LA COMPUTADORA Y REGRESAREMOS A CASA...

Y CREO QUE NUESTRO AMIGO AMABLEMENTE NOS LO DIRÁ....

¿ QUIERES RESPUESTAS, EH ? ESTO ES CORNERIA, ESTÁS EN MEDIO DE UNA BATALLA CONTRA LAS FUERZAS DE ANDROSS. MI NOMBRE ES FOX MCLOUD Y COMANDO UN GRUPO DE PILOTOS LLAMADO STARFOX. ESA NAVE CON LA QUE ESTUVIERON A PUNTO DE CHOCAR PERTENECE A MI EQUIPO... AUNQUE ESO NO IMPORTA , TIPOS...

¡ LO IMPORTANTE ES QUE PRONTO SE CONVERTIRÁN EN ENEMIGOS AL CARBÓN...!

PRIMERO ACLAREMOS ALGO : NO SOMOS SUS ENEMIGOS. FUIMOS ABSORBIDOS POR UN CANAL DIMENSIONAL Y ARROJADOS A ESTE UNIVERSO. AHORA QUE YA NOS CONOCEMOS , SEÑOR FOX...

...LE SUGIERO ME PROPORCIONE LOS DATOS NECESARIOS PARA FIJAR EL RUMBO DE MI NAVE HACIA EL SISTEMA KROWNETIANO . DESEAMOS ABANDONAR ESTE "HOSPITALARIO" LUGAR CUANTO ANTES.

NO LO HAGAS ENFADAR...

¿ CREES QUE SOY TONTO ? NO EXISTE UN LUGAR CON ESE NOMBRE EN MILLONES DE AÑOS LUZ . PARA MÍ QUE USTEDES Y SU CACHARRO SON ALGÚN TIPO DE ARMA SECRETA, QUE ANDROSS ESTÁ PENSANDO UTILIZAR CONTRA NOSOTROS...

CRCC

FOOOOMM

¿ACASO TENGO CARA DE PROTOTIPO ? MÁS TE VALE QUE NOS DES ESA INFORMACIÓN, SI NO TE VOY A...

¿QUÉ OCURRE ?

ESE ESTRUENDO... ¡PARECE QUE TENEMOS COMPAÑÍA ! .



FALCO

FOX... FUIMOS EMBOSCADOS EN FORTUNA ... NOS LLEVAN PRISIONEROS A VENOM... ¡ AYUDA FOX !





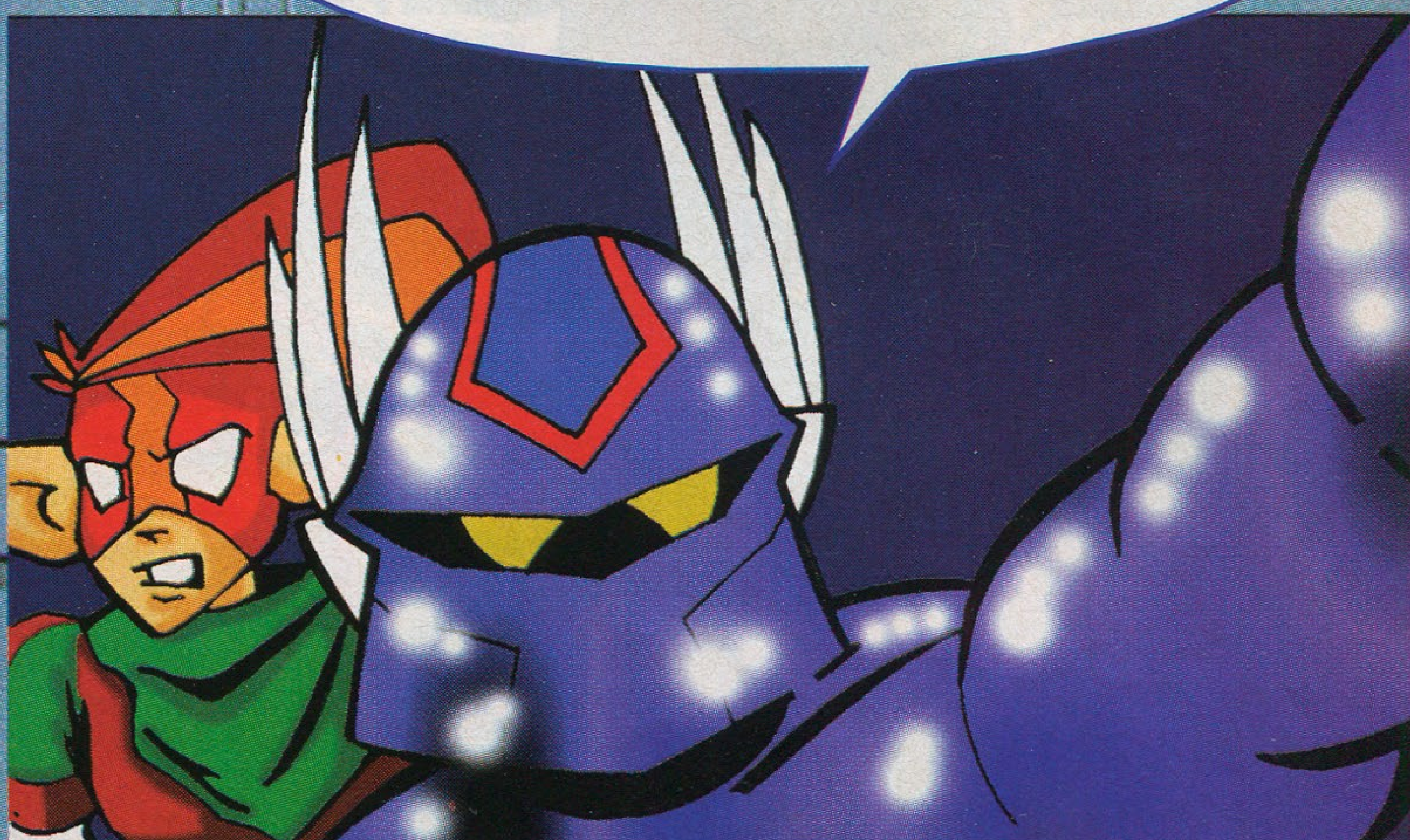


¿ASÍ QUE VIAJAMOS MILLONES DE AÑOS LUZ A QUIÉN SABE DONDE Y DE REPENTE NOS VEMOS INVOLUCRADOS EN OTRA BATALLA? ¡DEBES DE HABER PERDIDO EL SENTIDO COMÚN!

NO LO CREO. FOX ES EL ÚNICO SER DE ESTE UNIVERSO QUE NOS PUEDE DECIR CÓMO SALIR DE ÉL. ADEMÁS UN BUEN GUERRERO NUNCA SE NIEGA A UN COMBATE...

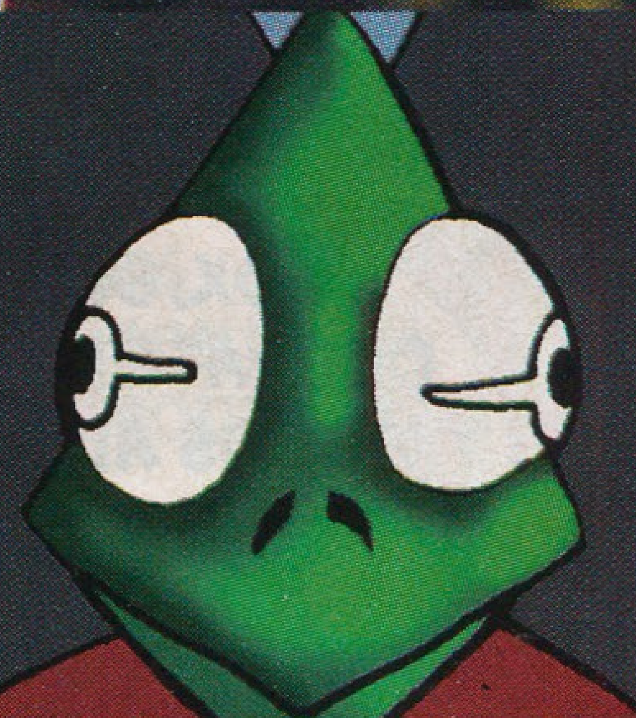
AXY, SPOT... ESTAMOS ENTRANDO EN LA ATMÓSFERA DE VENOM. MANTÉNGASE EN ALERTA...





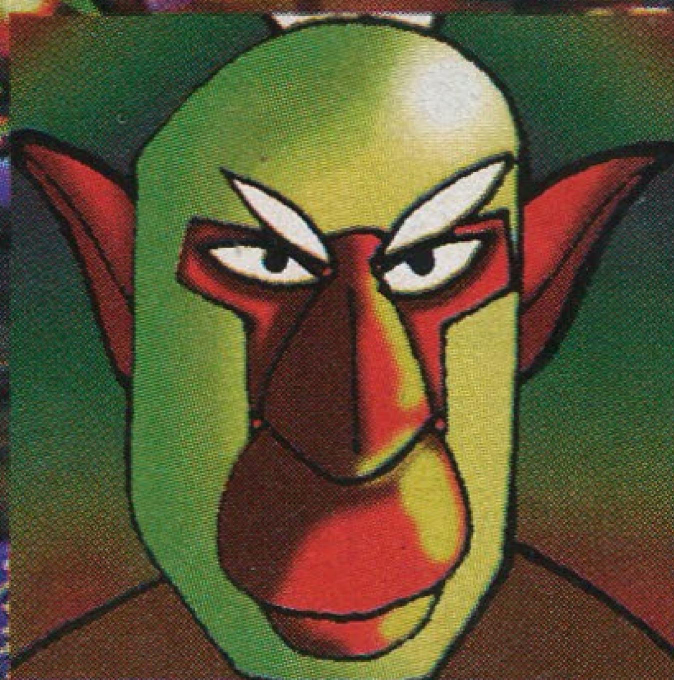
PIGMA

DETECTO UN STARWING ACERCÁNDOSE VELOZMENTE... ¡ES OTRO MCLOUD !



LION

NO VIENE SOLO ... ¡UNA NAVE MÁS GRANDE LO ACOMPAÑA!



ANDREW

ESO NO IMPORTA... ¡YA TENEMOS NUESTRAS ÓRDENES! ¡DESPACHEN A FOX!

¡QUÉ MALOS PILOTOS TE ACOMPAÑAN WOLF! ¿ACASO ES TODO LO QUE SABEN HACER?
¡BROOM!
¡ZAT! ¡ZAT! ¡ZAT!
¡ME DIERON, WOLF! ¡ESTA ES UNA BATALLA QUE NO PODREMOS GANAR!
¡MALDITO SEAS, FOX! ¡PERO YO REIRÉ AL ÚLTIMO!
LO DUDO MUCHO... POR FIN VENGARÉ LA MUERTE DE MI *PADRE*... ¡LUEGO IRÉ POR TU JEFE Y LIBERARÉ A MIS AMIGOS!
FOX, SOY AXY... OCÚPATE DE ESE LOBO. SPOT Y YO NOS ADENTRAREMOS EN ESA BASE PARA RESCATAR A TUS CAMARADAS...
" ¡ESPERA AXY! ESA ES LA BASE DE ... "



174
¡ANDROSS!
¡AH! AXY Y SPOT, LOS ESPERA-BA CON IMPACIENCIA...
¿NOS CONOCE?
¡TONTOS! EN ESTE UNIVERSO SIEMPRE EXISTIRÁ UN AXY Y UN SPOT... NO IMPORTA DE DÓNDE VENGAN, SIEMPRE VUELVEN A JUGAR EN ESTOS MUNDOS...
SABES CÓMO PODEMOS SALIR DE AQUÍ...
¡ ESO DEBERÁN AVERIGUARLO USTEDES MIS-MOS... !
ENTONCES TE OBLIGARÉ A DECÍRNOSLO... ¡TOMA ESTE REGALO PARA LOS OJOS!
¡NOOOOOO!
DISPARA A SUS MANOS SPOT, ¡SON LA FUENTE DE SU PODER!
¡ESA EXPLOSIÓN PARECE QUE LO HA ACABADO! PERO TAMBIÉN ESA ONDA DE CHOQUE NOS LANZA A OTRA...
¡AXY! ¡SPOT! ¡HAN DESAPARECIDO... !

YA NO ESTAMOS EN LA NAVE, PARECE SER QUE VIAJAMOS A OTRA DIMENSIÓN.

TENGO UNA TEORÍA SOBRE LO QUE ESTÁ PASANDO... ESTAMOS CAUTIVOS EN UN UNIVERSO DISTINTO DEL QUE CONOCEMOS. DEBEMOS INTERACTUAR EN LOS MUNDOS QUE LO FORMAN, HASTA ENCONTRAR UNA SALIDA A NUESTRA REALIDAD. ES POR ESO QUE APARECIMOS EN ESTE LUGAR...

¿A DÓNDE VAMOS?

BUSQUEMOS LA SALIDA. CREO QUE DEBEMOS IR POR ESE LADO.

¡BUUUA!

¡QUIERO IR A CASA!

DEJA DE LLORAR Y MANTENTE ALERTA...

¿POR SI ENCONTRAMOS ALGO COMO...?

¡ESO!

¿A QUÉ NUEVO MUNDO HAN LLEGADO NUESTROS AMIGOS? ¿Y QUÉ CLASE DE AVENTURAS TENDRÁN?

SIGUE:

MASCOTAS VIRTUALES... ¡PROBLEMAS REALES!

NO TE LO PIERDAS...

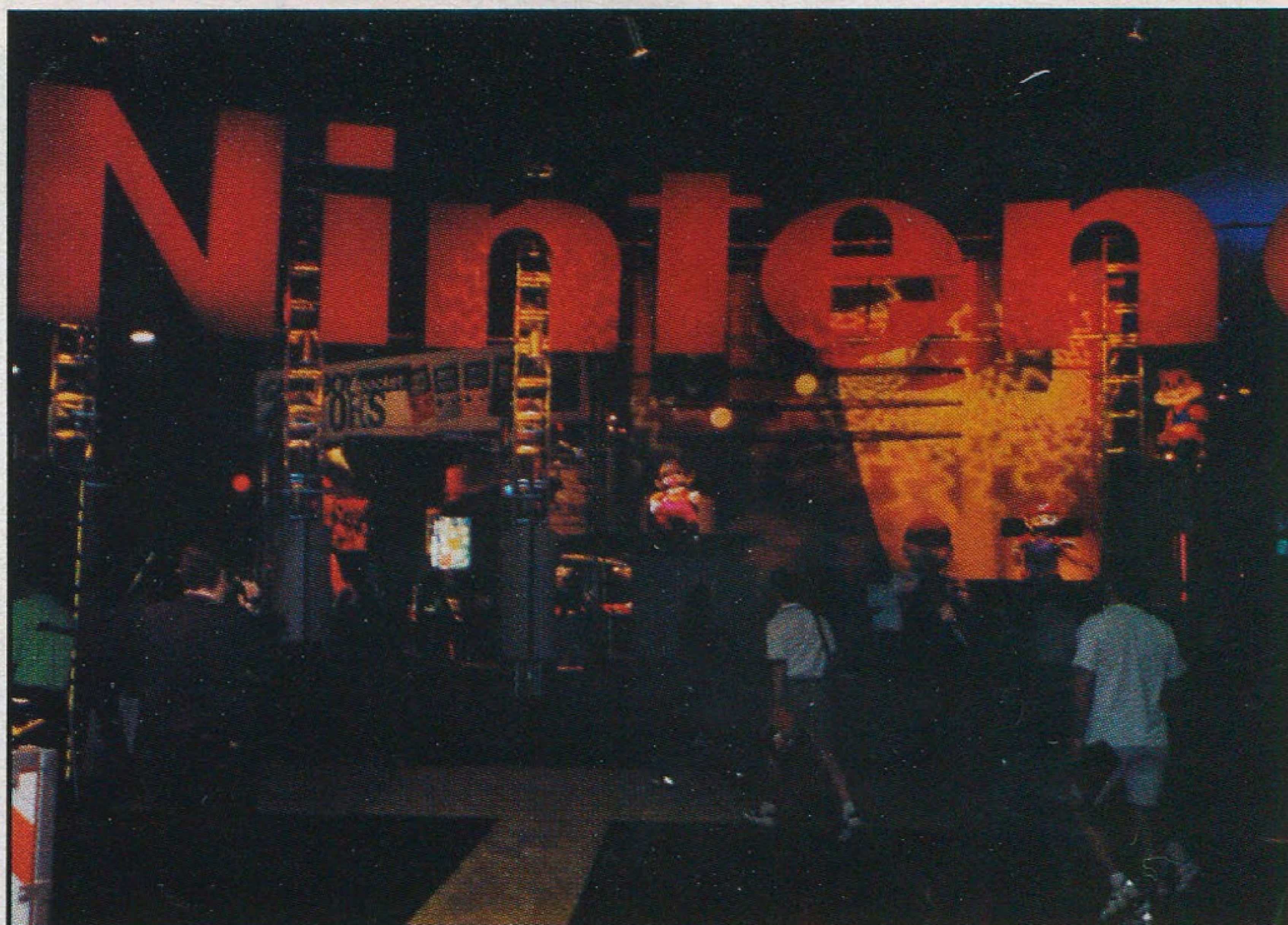


CONTINUACION

REPORTE

Por falta de espacio, en el número anterior dejamos pendiente el reporte de los juegos que se presentaron para el SNES y el GB, además de algunos aspectos del evento. Para mayor brevedad dejemos las introducciones a un lado y pasemos a lo importante.

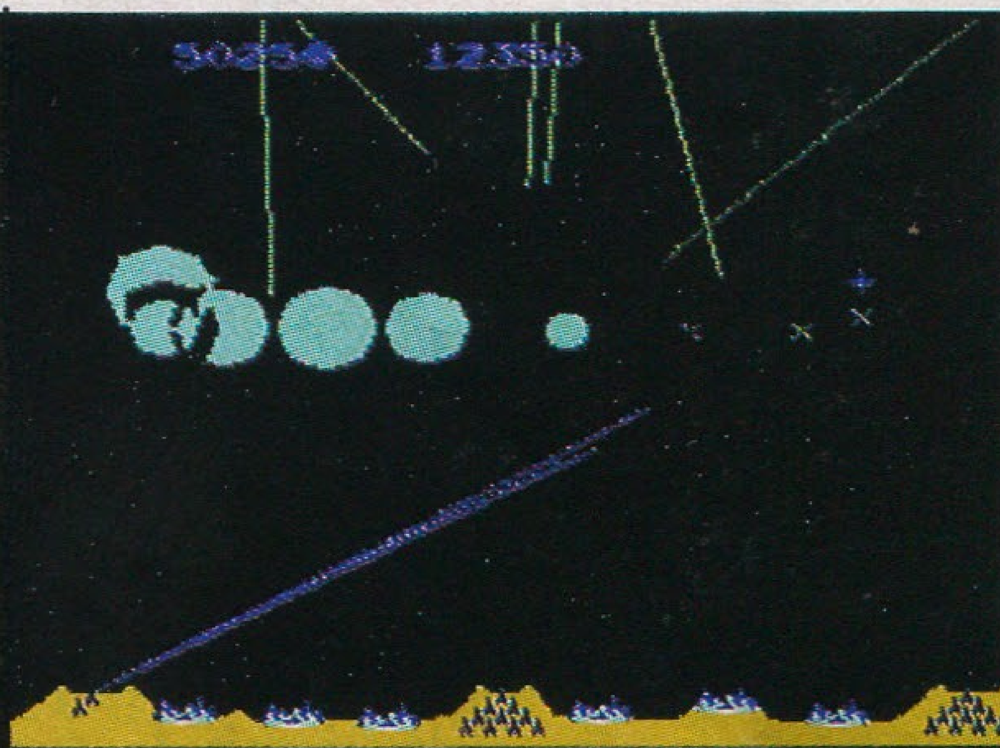
Nota: Ahora veremos los juegos en orden alfabético, no importando si estos fueron desarrollados por Nintendo o los licenciatarios.

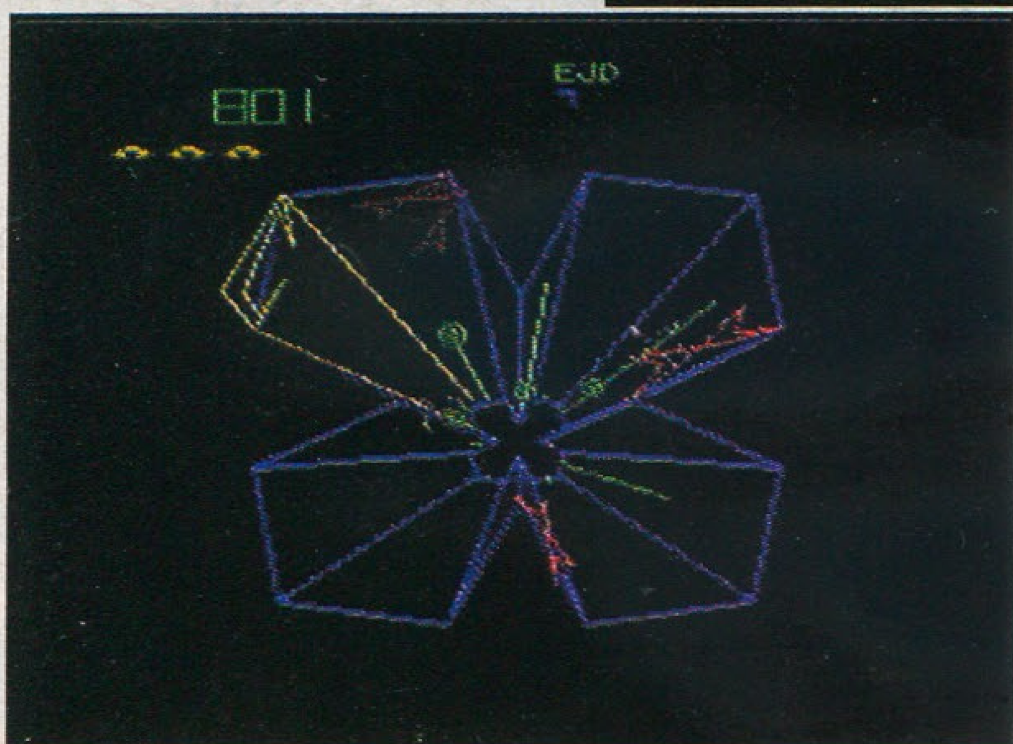


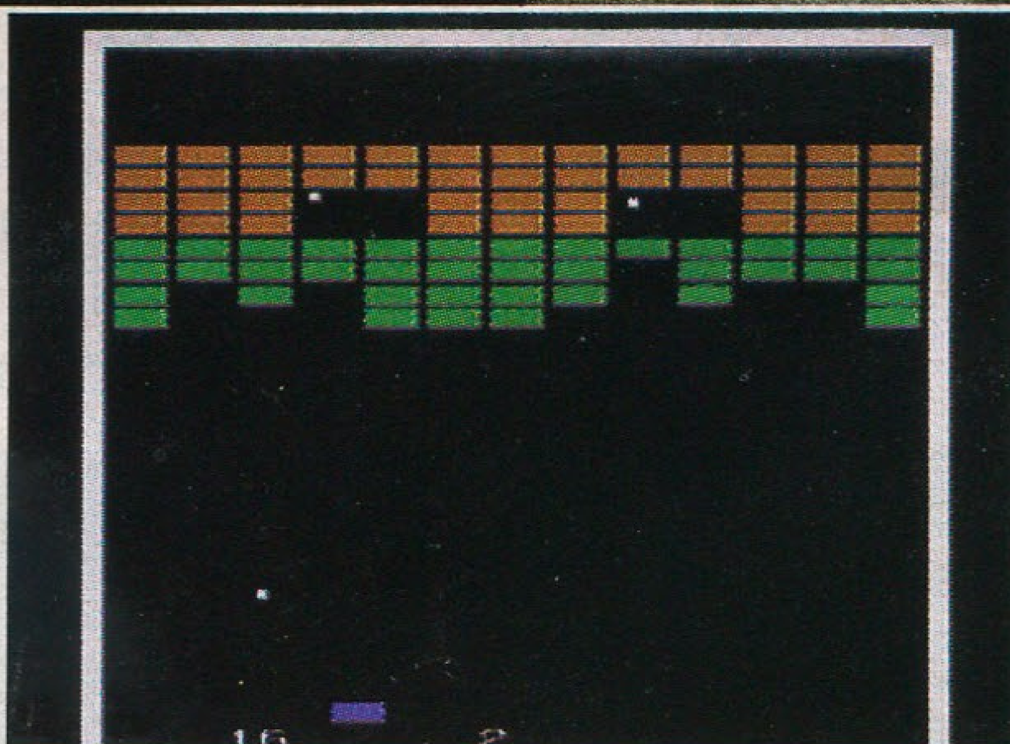
ARCADE'S GREATEST HITS: ATARI COLLECTION

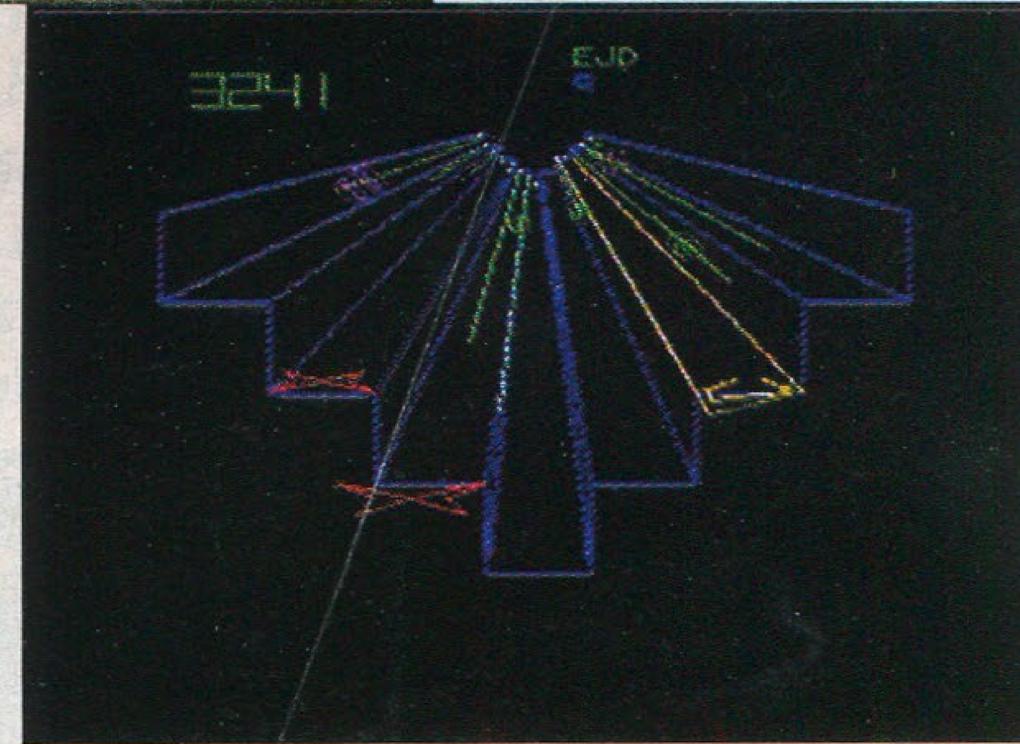
Todo parece indicar que el SNES pasará a ser propiedad de todos los papás y hermanos mayores de las casas ¿por qué? Pues viendo la cantidad de relanzamientos de juegos "clásicos" de los años 80's que han aparecido para este sistema en el último año -y por parte de varias compañías- no queda otra cosa que pensar. Esta ocasión Midway presenta un juego más de su serie "Arcade's Greatest Hits", pero ahora con el volumen 1 de los juegos de Atari (recordemos que el anterior juego de esta serie tenía los clásicos de Williams).





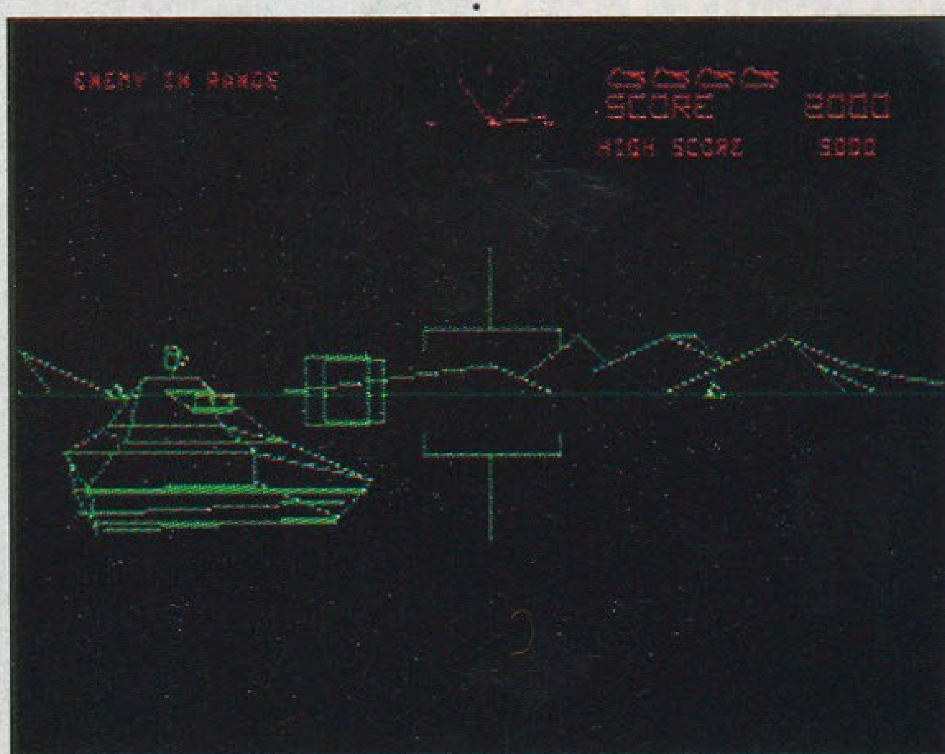


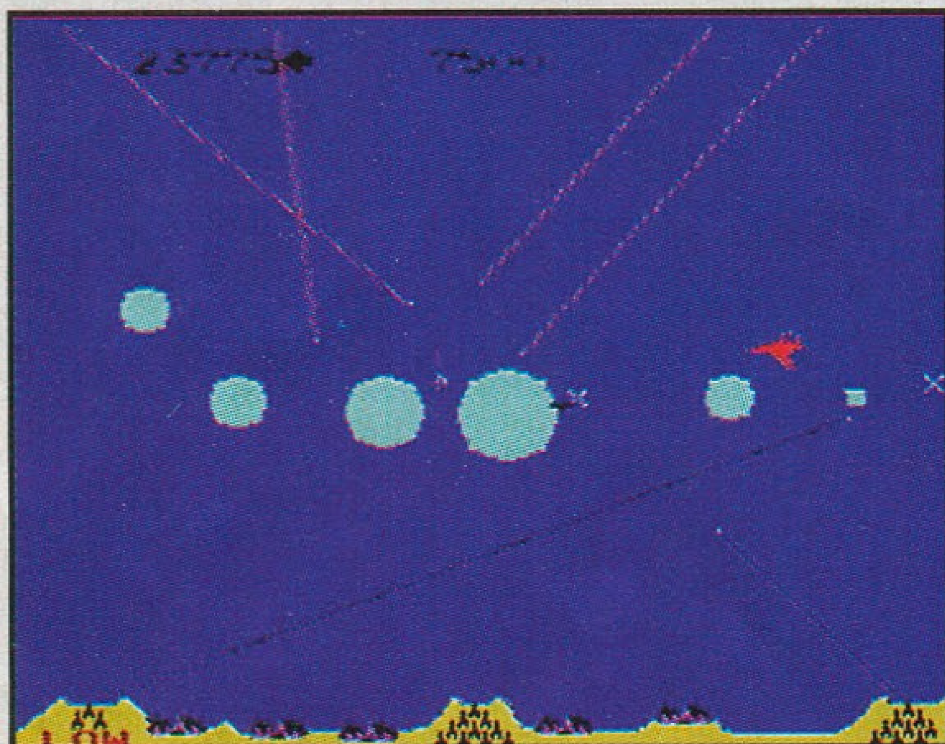
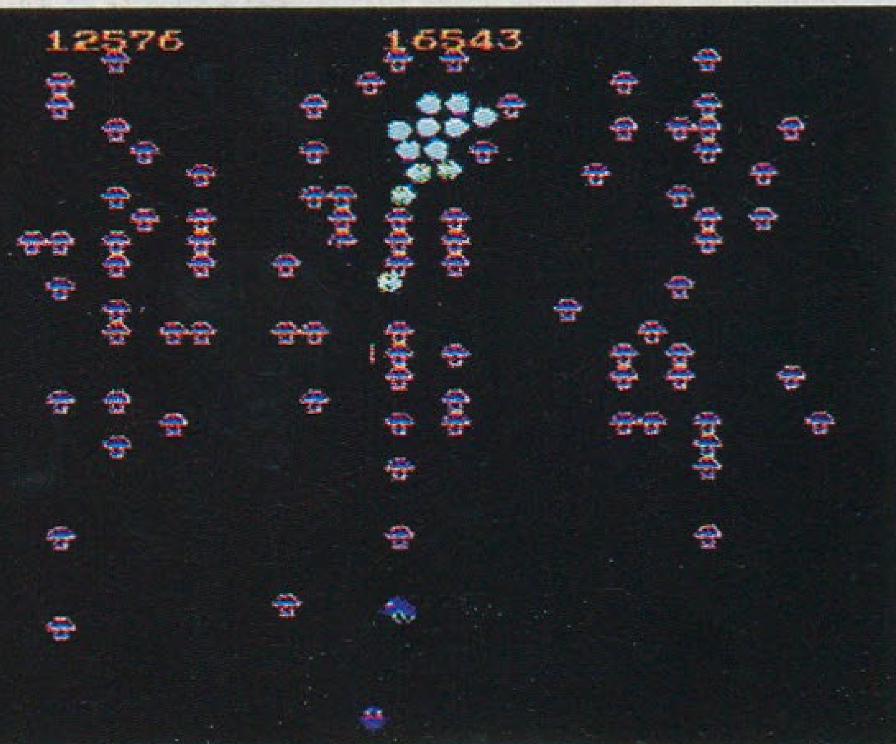




En este título tendremos la oportunidad de recordar - en el caso de Ryo - viejos juegos o de conocer - en el caso de todos los demás - conceptos que fascinaron a los jóvenes de aquella época. En este cartucho encontraremos 6 juegos; 2 de ellos aparecieron ya para formato del GB en un solo cartucho -Battlezone y Super Breakout- y los otros han aparecido en el mismo formato, pero en diferentes cartuchos, así que tener este juego te da la oportunidad de juntarlos todos en uno solo. Ahora veamos una pequeña descripción de estos juegos, a nadie le cae mal una lección de historia. En Asteroids controlas a una pequeña nave que se

encuentra en medio de un cinturón de asteroides, que debes eliminar para evitar que se colisionen contigo y te destruyan. Para lograr tu objetivo puedes disparar a los asteroides, el problema es que al darles, estos se fragmentan en asteroides más pequeños y se mueven de diferente forma y velocidad que los más grandes, es ahí donde radica el gran problema, pues de repente tienes la pantalla llena de pequeños asteroides moviéndose muy rápido y hace que sea más difícil eliminarlos. Para ayudarte en esta misión, tu nave se puede mover, aunque algunas veces no es muy recomendable, o puede usar un "Warp" para desaparecer por unos instantes, el problema es que después no sabes a dónde vas a salir. Centipide es el segundo de los juegos y seguramente el más recordado (por los tremendos machucones que te dabas con el control "de bolita" que tenía). En este juego controlas a algo muy raro que dispara contra un ciempiés y que se mueve en una área llena de hongos. El objetivo es destruir al ciempiés completamente y evitar que otros insectos que están por ahí rondando te golpeen. Otro juego que entra en la categoría de "dañamanos" es el de Missile Command (también se jugaba con Trackball en su versión Arcade), en él tú tenías que salvar tus ciudades de los misiles lanzados por los enemigos, destruyéndolos con misiles tuyos, lanzados desde 3 diferentes bases. Lo divertido o el reto de este juego, radicaba en el hecho de gastar el menor número de misiles para obtener más puntos en las primeras misiones y para sobrevivir conforme ibas avanzando, pues el juego se tornaba más difícil. Battlezone y Breakout son dos juegos a los que ya les hemos dedicado algunas páginas, pero a grandes rasgos te podemos decir (si es que no leíste ese reporte), que en el primero manejas un tanque y con él te enfrentas a diversos enemigos en un paisaje "poligonal" y en el segundo te encargas de estar rebotando una pelota (según el concepto de los diseñadores) contra una pared que va perdiendo ladrillos cada que pega ahí. El juego que más nos gusta de este cartucho es el de Tempest, pues tiene mucha acción. En este juego controlas una nave muy rara que tiene que destruir enemigos en escenas con muchos carriles, cada uno de estos enemigos avanza por los carriles a diferentes velocidades, por lo que debes tener muy buenos reflejos y decidir tus movimientos muy rápido.

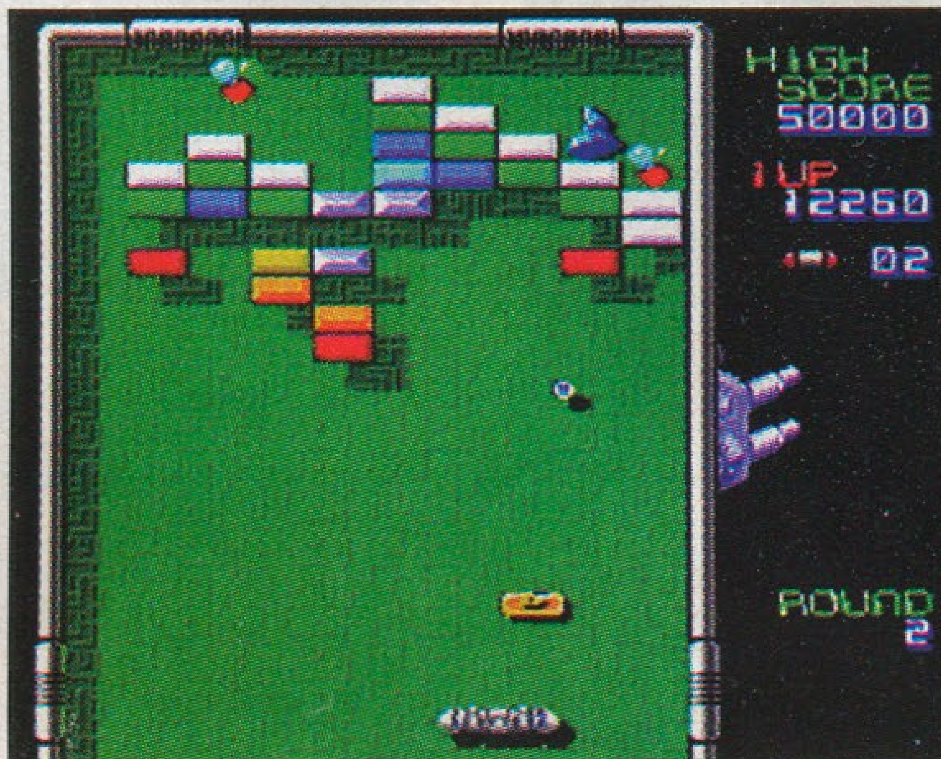



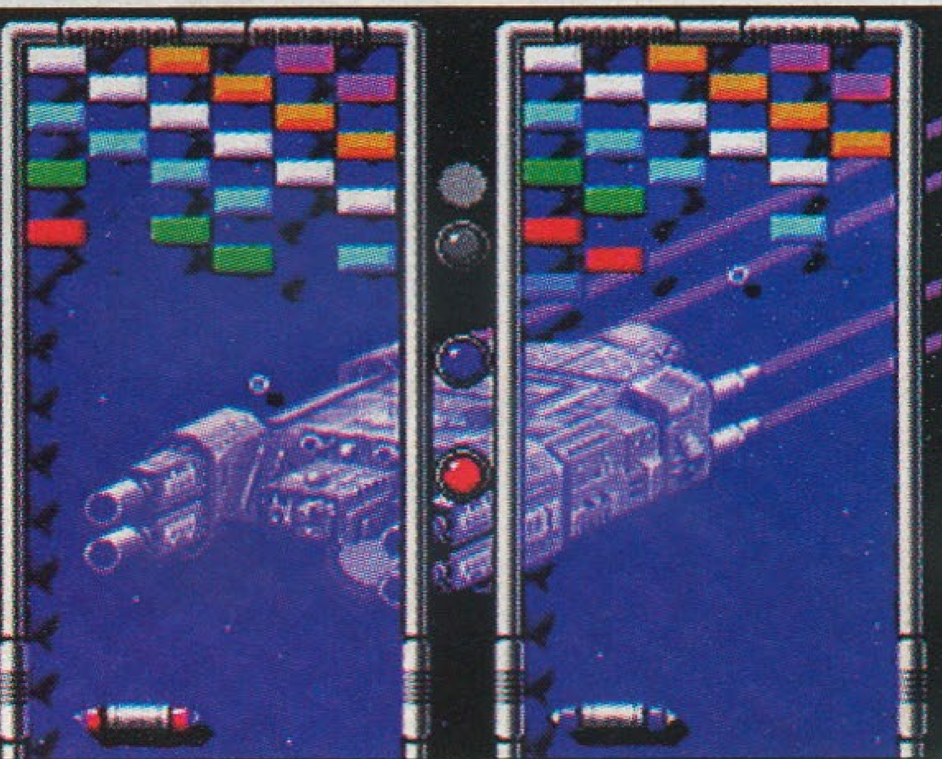






ARKANOID

Este es ya un juego clásico y que ha sido trasladado al SNES por la gente de Taito. Lo único que requieres es hacer que rebote una pelotita para que rompa los tabiques que hay arriba. Tú controlas una barra la cual puede adquirir varios poderes los cuales obtienes al ir rompiendo los bloques. Entre estos poderes están un rayo láser (con el que puedes dispararle a los bloques para deshacerlos), agrandar tu barra hasta 2 veces, tener una barra gemela con la desventaja de que si la pelota pasa en medio de ambas es como si no hubieras tocado, una especie de sombra que hace más larga tu barra, la pelota negra que atraviesa todo lo que esté a su paso, es decir, que aunque choque con un bloque, no regresará hacia ti, sino que seguirá derecho y continuará rompiendo bloques hasta que tomes otro poder, puedes tener 3 pelotas (si pierdes una se repone automáticamente) u 8 (aquí no se reponen), etc. También los bloques juegan un factor muy importante en el desarrollo del juego, pues hay algunos que se destruyen con un solo impacto de la pelota, otros





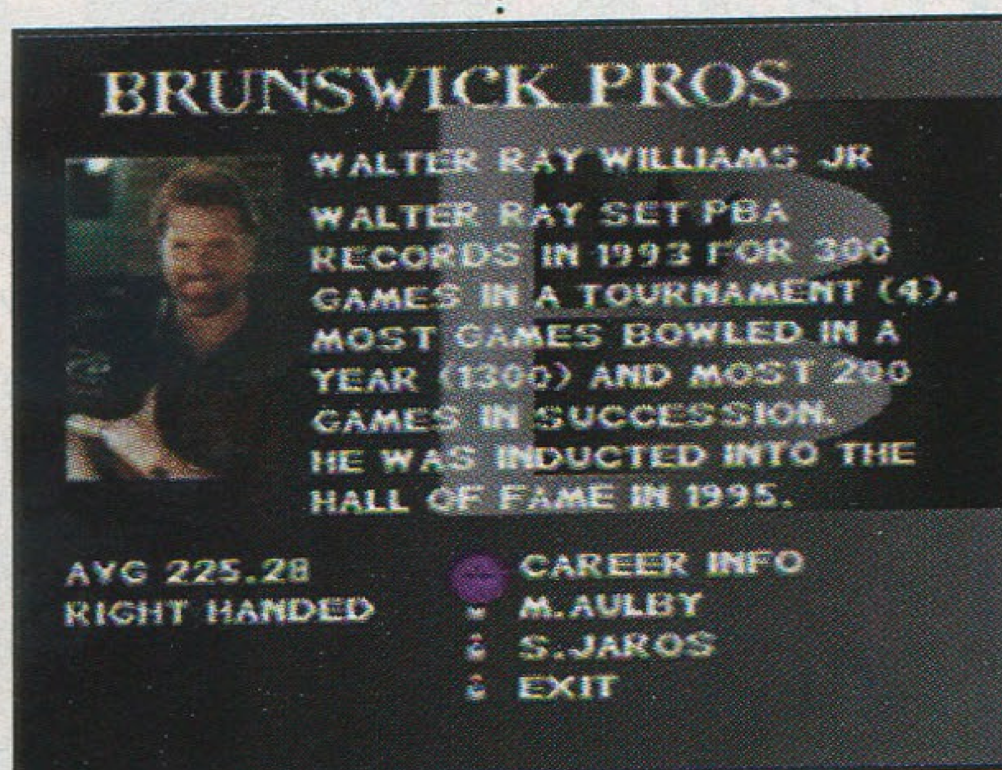
requieren 2 ó más golpes y hay algunos que no se pueden destruir. El juego cuenta con passwords para que avances a través de los 50 niveles que tiene, sin ningún problema. Además, cada 10 escenas te enfrentas a un enemigo y para eliminarlo, tienes que pegarle con la pelotita varias veces. Posee dos modos de dos jugadores, uno en donde ambos juegan simultáneamente y otro donde la pantalla se divide verticalmente para que cada quien juegue en su pantalla y compitan para ver quién termina primero con sus bloques. También existe un modo en el que puedes editar tus propios niveles. Este título es muy entretenido y demuestra una vez más que lo importante no es qué tan complejo es el juego, sino qué tan divertido es.



BRUNSWICK WORLD



Permítenos decirte que si esperas un buen juego para tu SNES, con increíbles gráficos, excelente sonido y una trama muy intensa... entonces debes ver otros juegos de Nintendo o algunos relanzamientos, pues desafortunadamente ninguno de estos elementos aparecen en este título de bolos. A nuestro parecer, este es un juego un tanto simple en cuestiones gráficas y de desarrollo, tanto así, que no tenemos mucho qué decir de él



TOURNAMENT OF CHAMPIONS

(y de hecho, es muy claro por lo corta que está la descripción). Básicamente te podemos decir que en él podrás competir en diferentes tipos de torneos a lo largo de la unión americana, eligiendo a alguno de los jugadores profesionales o creando a uno propio, también podrás seleccionar el tipo de bola a usar, el estilo de tiro y muchas cosas de ese estilo...





KIRBY'S DREAMLAND 3*

Aunque lo que vimos fue un prototipo muy preliminar, pudimos observar que este juego va a quedar bastante bien (cosa que sobra decir cuando se trata de un juego programado por algún equipo dirigido por Miyamoto). Nuevamente Kirby hará uso de sus habilidades para apoderarse de los poderes de sus enemigos y así poder avanzar a lo largo de los diferentes niveles que el juego presenta. La historia es sencilla, un día muy tranquilo Kirby y sus amigos estaban disfrutando tranquilamente del paisaje, cuando de pronto una fuerza maligna entró a Dream Land. Dark Matter (el causante de los daños), intenta una vez más apoderarse de todo lo que se le ponga enfrente. Para esta nueva secuela, Kirby contará con la ayuda de Rick el hámster, Kine el pez y Coo el búho, viejos amigos de él y que hicieron su primera aparición en Kirby´s Dream Land 2 de Game Boy; además, Kirby tendrá la ayuda extra de tres nuevos personajes. Cabe mencionar que el juego contará con una gran cantidad de poderes, ya que Kirby podrá utilizar 48 más los 8 poderes de cada uno de sus amigos. Este juego también podrá ser jugado por 2 personas de manera simultánea como en Kirby Super Star. El cartucho









traerá 5 mini-juegos como en la versión anterior y el nombre final muy posiblemente no sea el de Kirby's Dreamland 3. Por el momento no se ha dado una fecha de salida del cartucho, pero se espera que para finales-principios del año esté listo.



KIRBY SUPER STAR STAKER

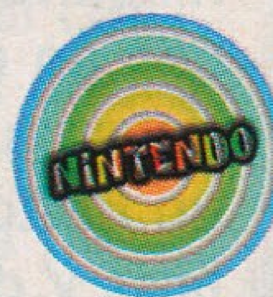
A grandes rasgos te podemos adelantar que este juego es prácticamente el mismo de la versión de GB que salió hace algunos meses. Si no recuerdas de qué se trata, de manera breve te podemos decir que este es un excelente juego de tipo Puzzle. Para poder triunfar en él, necesitas encerrar las estrellas que aparecen la pantalla entre las figuras de sus amigos de Kirby, estas figuras bajan de 2 en 2 de la parte superior de la pantalla y tú las tienes que acomodar como mejor te convenga e inclusive las puedes girar muy al estilo de Tetris. Cuando logres encerrar varias estrellas entre 2 cuadros con figuras idénticas de los amigos de Kirby, éstas desaparecerán y entonces todo lo que está arriba caerá. Lo interesante del caso, es que ahora en la versión de SNES podrán competir 2 personas al mismo tiempo (también se podía en la versión de GB, pero mediante el cable Link), en este caso y como ha ocurrido en otros juegos Puzzles de Nintendo, cuando un jugador realiza una jugada doble, triple, etc. podrá enviar un castigo a su contrincante para hacerle la vida más difícil.





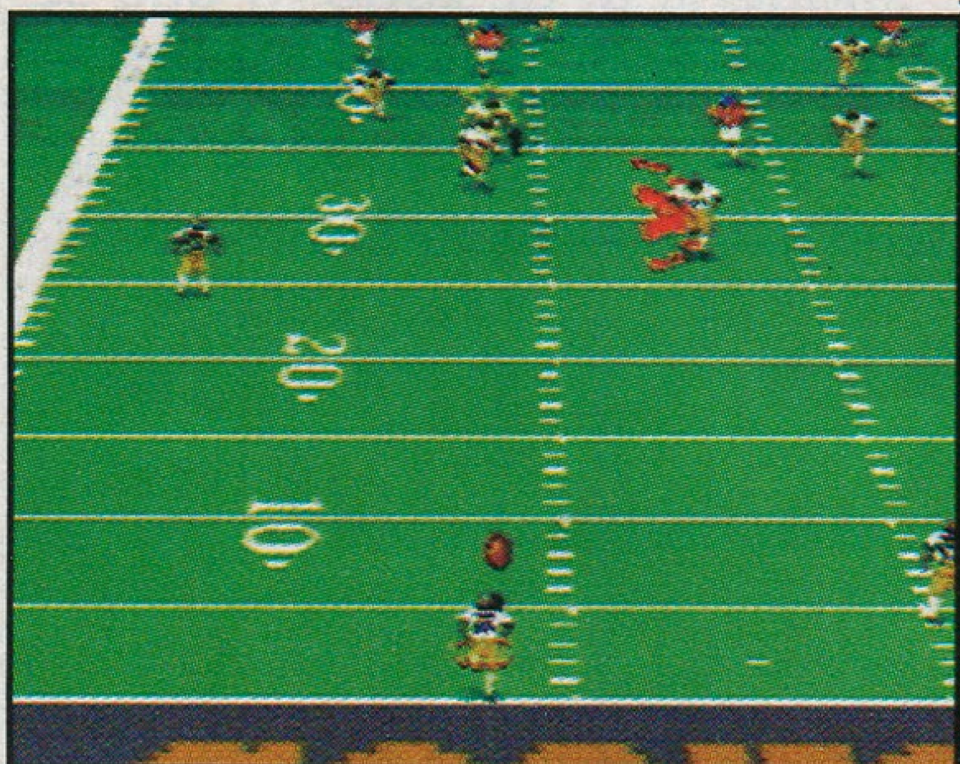


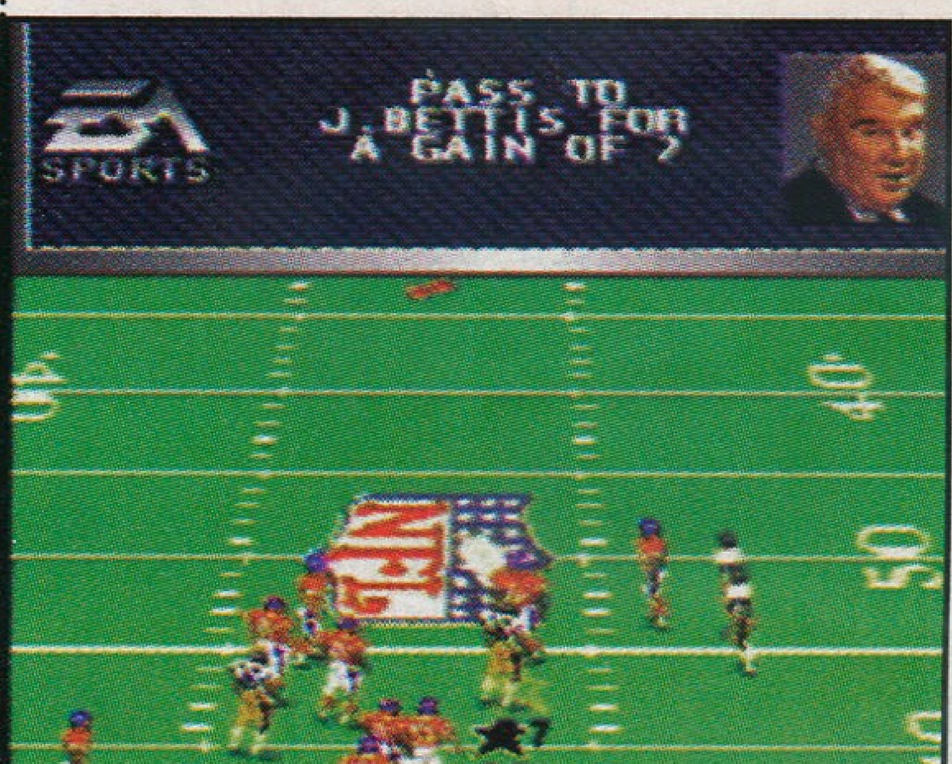
Kirby Super Star Staker tiene diferentes modos de juegos que más adelante detallaremos, pero se pueden rescatar los de 1P Historia, Vs. (2 jugadores o contra la computadora) y de Puzzle.



MADDEN NFL 98

Según pudimos oir por ahí, este será el último de la serie de juegos de los Madden que saldrá para el SNES, cosa que es bastante triste. Por otra parte, pudimos ver que es muy similar a Madden 97, ya que a simple vista parece que lo único que cambiaron en los menús de opciones fueron algunas actualizaciones en los integrantes de cada equipo. Además de esos cambios "visuales" también se puede mencionar que se le agregaron nuevas jugadas (para tener un total de más de 500 estrategias a la ofensiva y defensiva), muchos gráficos se rehicieron y también existe una nueva opción que te permite jugar los últimos 10 "Superbowls". Este título contará con batería para que puedas grabar tus avances y podrán jugar de 1 a 4 personas.

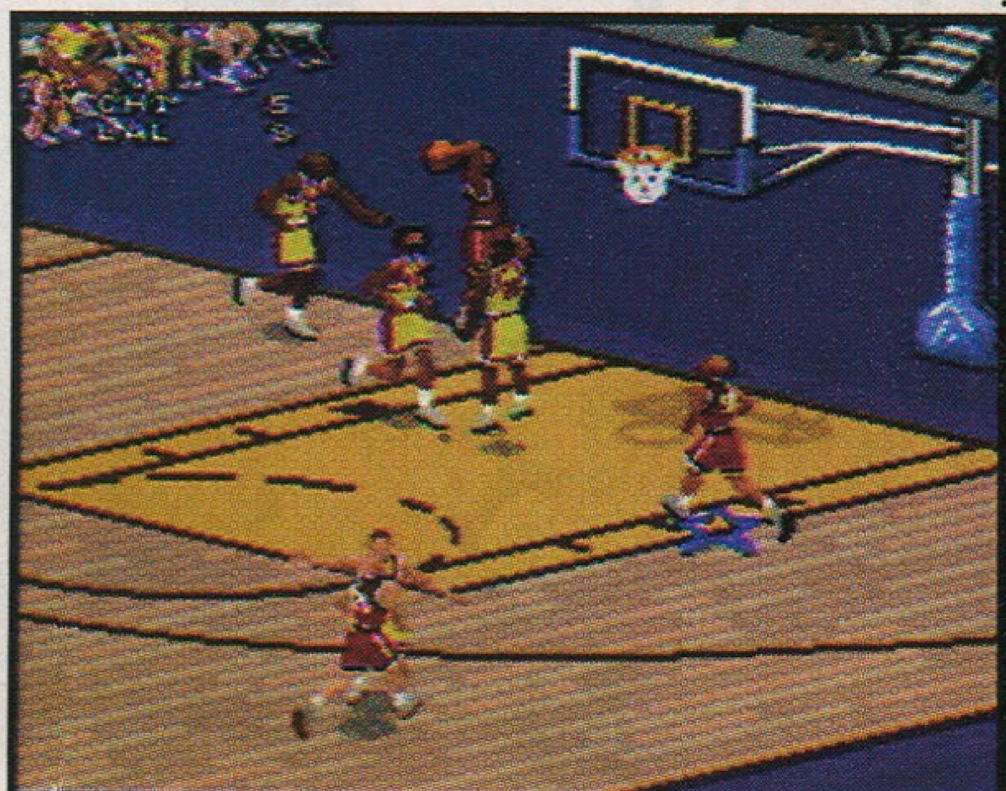


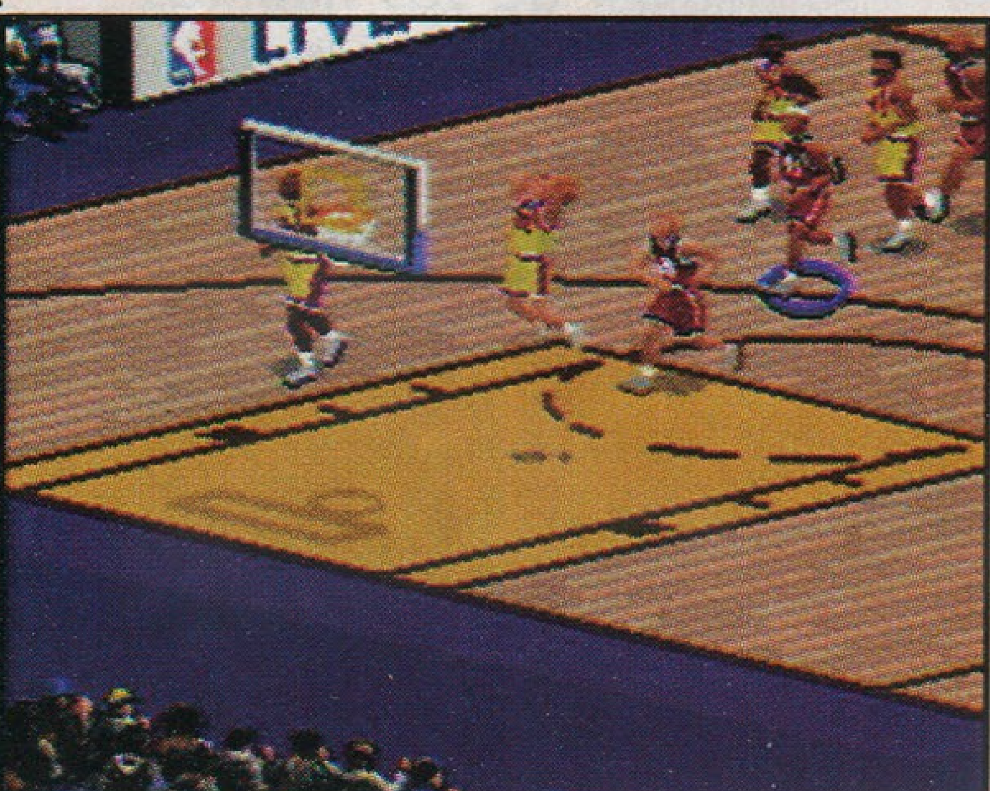




NBA LIVE 98

De toda la serie de juegos de deportes de EA/THQ para el SNES, este es el que -al parecer- tuvo menos cambios.
Entre las opciones nuevas que aquí encontrarás están la de poder intercambiar a tus jugadores, para así formar un equipo muy poderoso, jugar a media temporada el juego de estrellas de la NBA y los Status actualizados de los jugadores de cada equipo. Este juego también cuenta con batería para grabar tus datos.

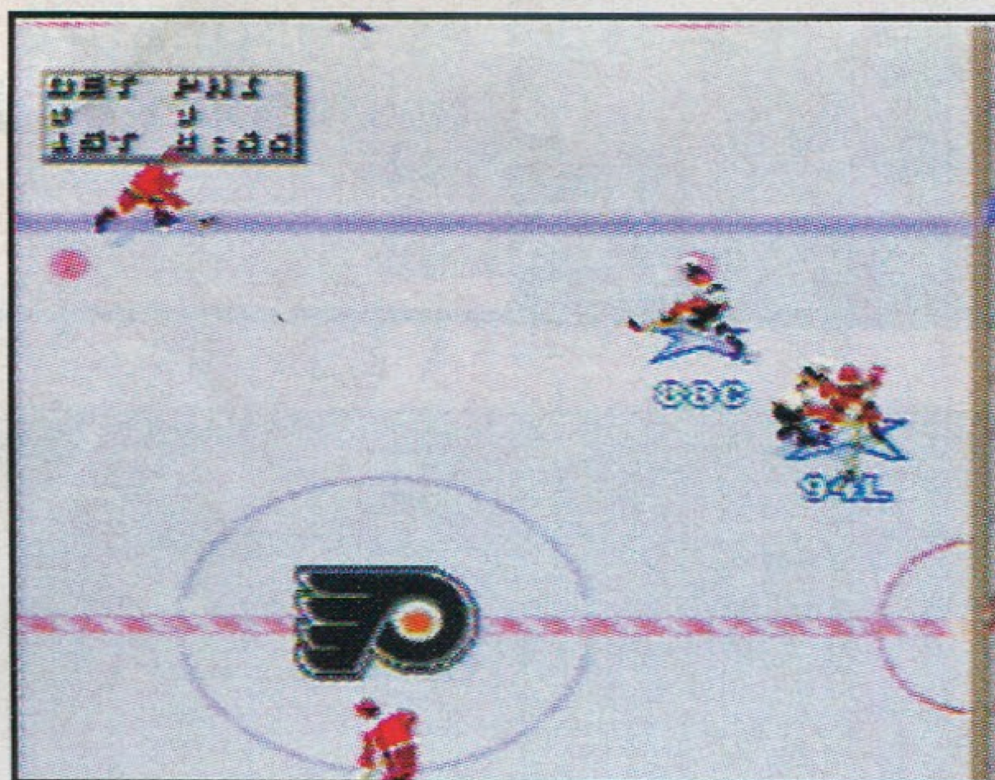






NHL 98

Otro juego que es muy parecido a su versión anterior. También cuenta con los cambios de los jugadores en los equipos correspondientes. Tal vez estés pensando que casi no estamos hablando mucho de estos 3 juegos y tienes razón. Esto se debe a tres causas, primero, que todo mundo sabe de qué se tratan estos deportes (por lo que no sería muy prudente comenzar una cátedra de cada uno de ellos); segundo, cuando llegue el momento vamos a dar información más detallada de ellos (así que por ahora no queremos adelantar nada para que no vaya a ser tan repetitivo el análisis); tercero, tampoco creímos prudente pasar tanto tiempo analizando las diferencias entre versiones (mira, allí se les fue una letra, ya viste ese pixel de más, etc.), pero cuando llegue el momento, ten por seguro que lo haremos.







SPACE INVADERS

Otro gran clásico para el SNES. Este título es la versión original de la de Arcadia que salió hace ya varios años. El objetivo del juego es simple: elimina a los extraterrestres antes de que toquen tierra. Para ello cuentas con la ayuda de unas barreras que resisten varios disparos. Durante tu juego pasará un OVNI por la parte superior de la pantalla, si lo eliminas, entonces obtendrás más puntos. Conforme avances de nivel, los enemigos serán más rápidos. Puesto que este juego no tiene fin, tendrás que repetir una y otra vez los niveles. Este título es muy sencillo, como puedes ver, pero como lo dijimos en otra ocasión (cuando analizamos la versión de Game Boy) cautivó a chicos y grandes cuando salió por primera vez. Además fue uno de los primeros que presentaba animación (¡¡¡2 frames!!!).





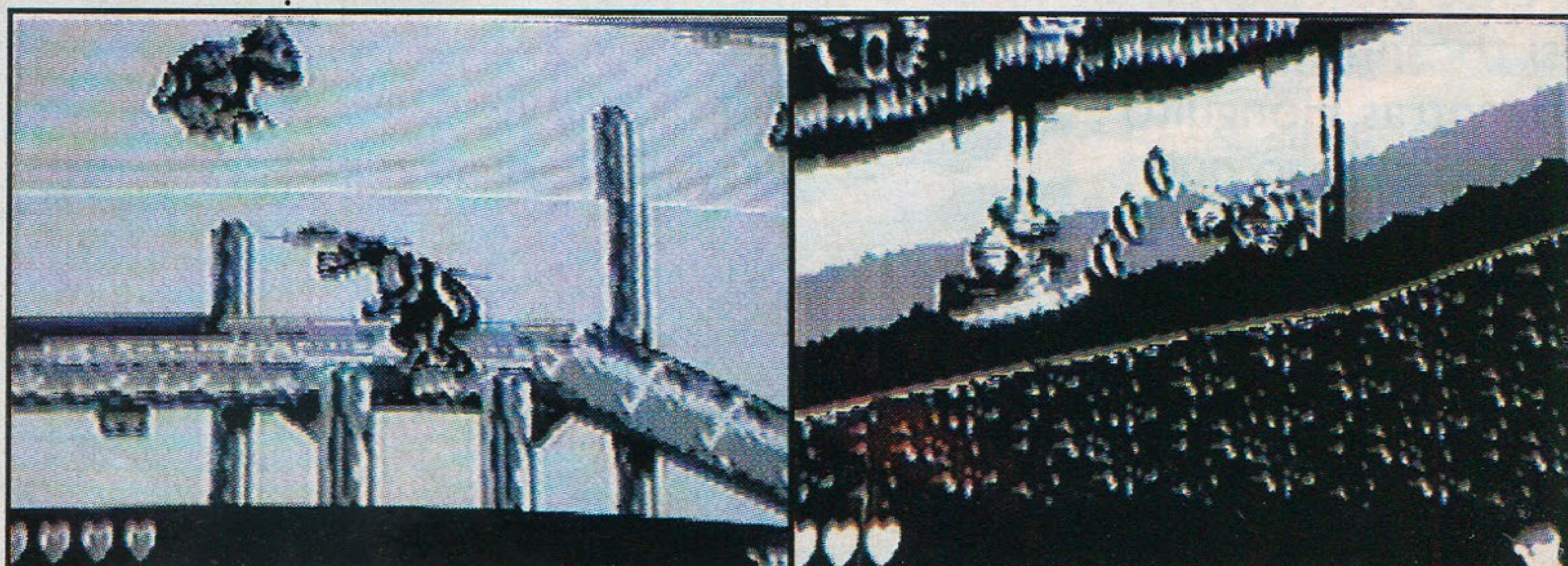
Aunque se presentó el mismo número de juegos para el SNES y el GB, a nosotros nos parecieron de más calidad los juegos para el sistema portátil (con sus debidas excepciones como Kirby's Dreamland 3).



DONKEY KONG LAND 3

En esta nueva aventura de nuestros ya conocidos primates, Dixie y Kiddy Kong se encontrarán en una carrera contra el tiempo para encontrar la fabulosa Ciudad Perdida. De nuevo la gente de Rare hizo uso de su tecnología ACM para crear los gráficos de este juego. Este título conservó muchos detalles de su hermano mayor de SNES, como los movimientos de ambos personajes, los enemigos, las trampas y algunos escenarios que ya son





clásicos en estos juegos. Igual que sucedió con la versión de SNES, aquí en la revista existen opiniones contrarias acerca del juego, causadas principalmente por Kiddy, que es un personaje que no acaba de agradar a unos y que a otros no les molesta en lo absoluto. Este título estará listo para el 29 de Septiembre (en teoría) y vendrá con el formato del Super Game Boy como ya es costumbre por parte de Nintendo.

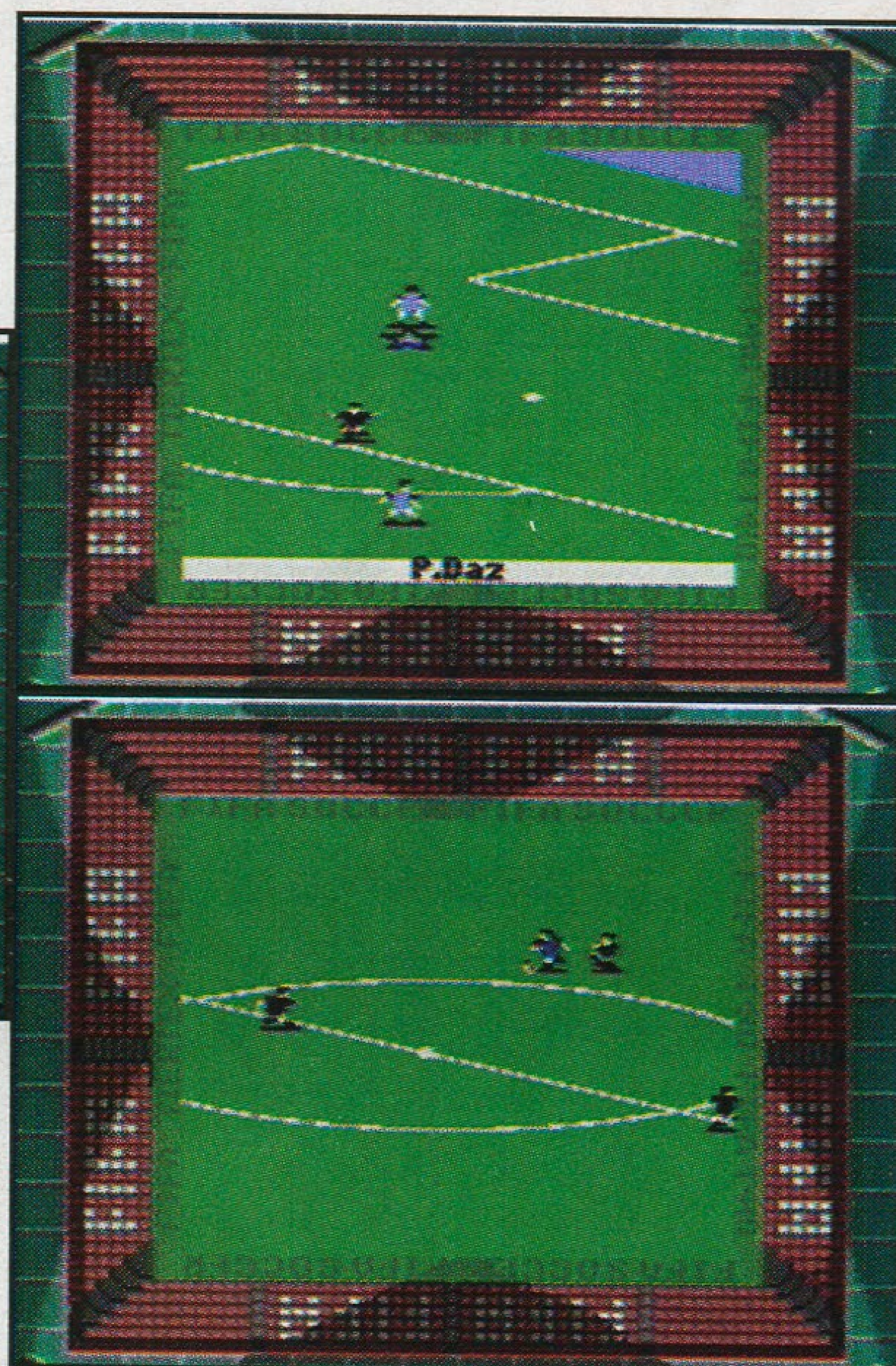




FIFA ROAD TO WORLD CUP 98

Este título está basado en el juego de -casi- el mismo nombre que lanzará para el N64 la compañía EA Sports (con la diferencia de que esta versión es desarrollada por la compañía Tiertex y no por EA, como debería de ser). En FIFA Road to World Cup 98, podrás elegir a varios de los equipos a nivel mundial que luchan por ganar la Copa del Mundo. Afortunadamente, los programadores de este juego han trabajado mucho en lo que es la movilidad y así pudieron hacerlo un poco más rápido y con mayor respuesta.





Además, cuenta con algunas opciones especiales como el poder editar las formaciones de los equipos y algunas estrategias para el juego (no son tantas como en el ISSS64, pero sí hay algunas buenas). Este juego será compatible con el Super Game Boy y se espera que esté listo para mediados del próximo mes.



GAME & WATCH GALLERY 2

Si no te bastaba con los 4 que traía el primero, pues alégrate ya que ahora vienen 5. Los juegos que podremos disfrutar son Parachute, Vermin, Chef, Helmet y Donkey Kong.

En Parachute tienes que rescatar a los paracaidistas. En su versión moderna tú manejas a Mario que está en su lancha esperando a los Honguitos, los Donkeys y los Yoshis. Estos personajes saltan de un barco como los de Super Mario Bros. 3 y cada uno abre el paracaídas a diferente altura; Donkey lo abre ya casi tocando el agua, mientras Honguito lo hace luego que salta. Además existe un cañón que dispara a los personajes que caigan en él, haciendo más difícil tu tarea.

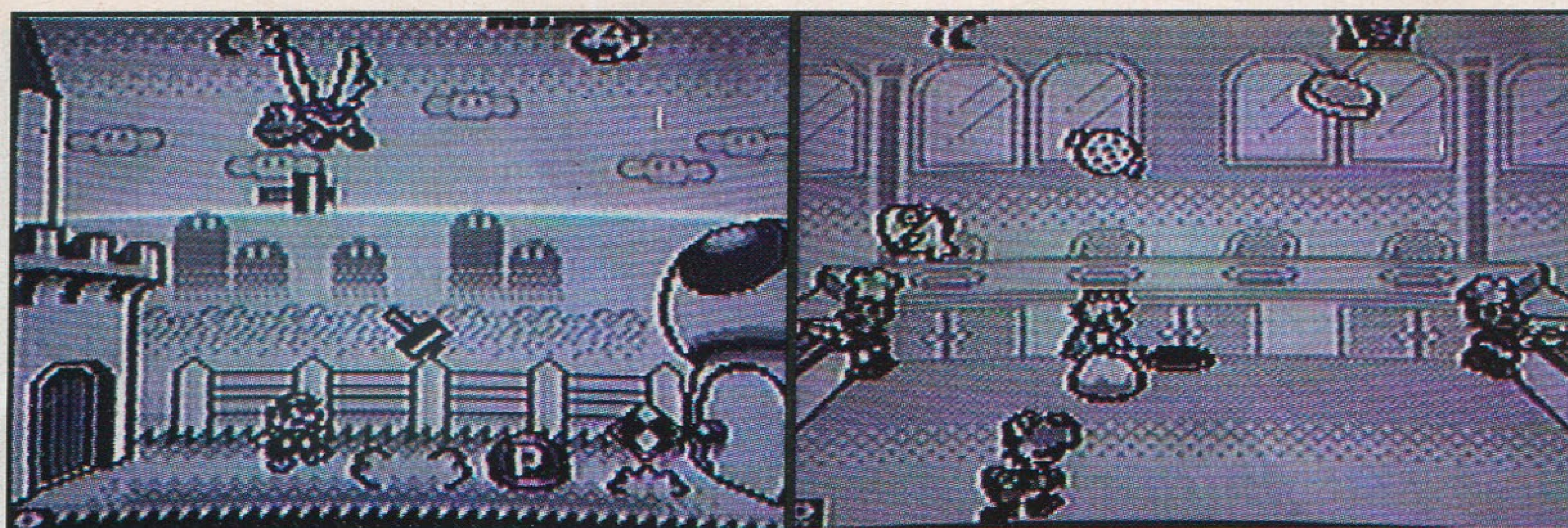


En Vermin, tienes que evitar que los topos lleguen a tu cosecha y se coman los vegetales. En la versión moderna tenemos a Yoshi que está cuidando 6 huevos de los Shy Guys y de los Boos que intentan romperlos.

Chef es uno de los más divertidos. Hay que evitar que la comida caiga al piso. En su versión moderna, la princesa utiliza una sartén para hacer acrobacias con la comida que Mario y Luigi están preparando.

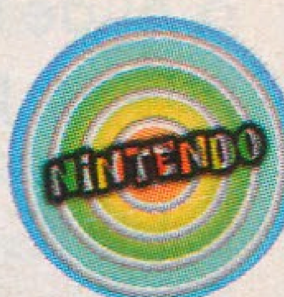
Helmet es muy adicto y su versión moderna es muy divertida. En lugar de esquivar las herramientas que caen del cielo de la versión clásica, hay que evitar ser golpeado por los martillos que arroja el hermano martillo. Además existe un switch que al pisarlo, abre la puerta de la casita de enfrente y hace aparecer unas

monedas que también te dan puntos. Finalmente, Donkey Kong es el clásico juego de este personaje donde tienes que saltar los barriles





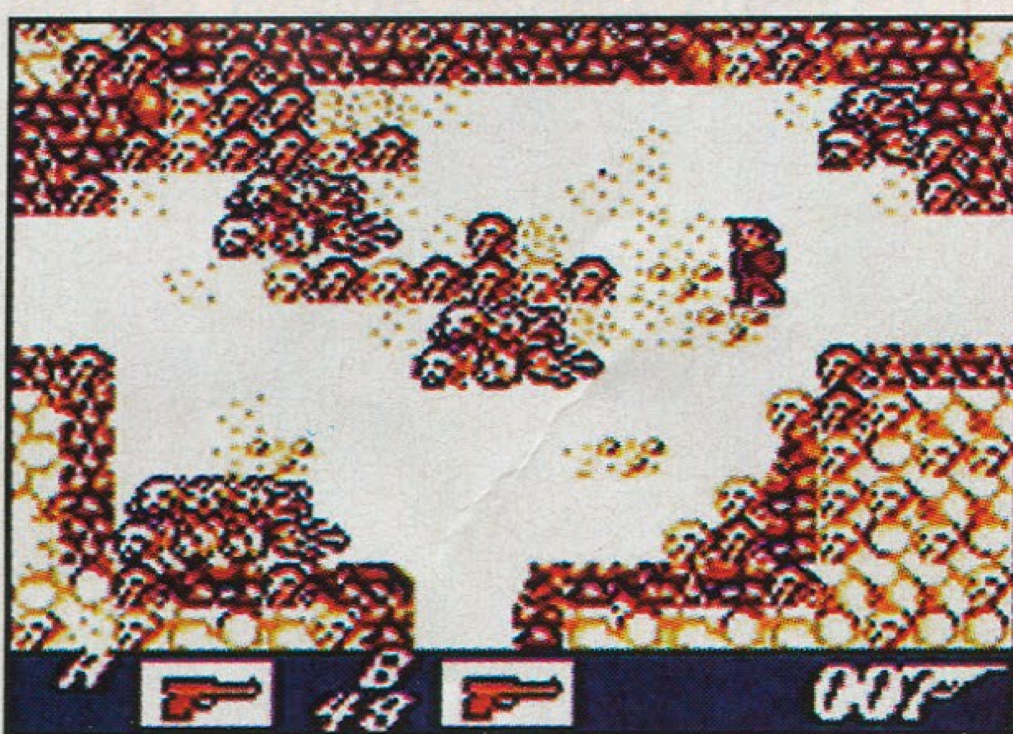
y subir por las escaleras. Uno de los botones te sirve para cambiar de pantalla, (ya que este juego cuenta con 2). Mientras una de ellas la puedes ver normal, la otra aparece más pequeña para que no pierdas de vista lo que pasa con ésta. Cuando cambias de pantalla la otra empequeñecerá. Su versión moderna aún no estaba lista. Este título promete estar en las listas de popularidad al igual que su antecesor y es que la verdad, son juegos muy adictivos y sus versiones modernas no dejan de ser creativas en cuanto a la adaptación de los personajes al contexto del juego. Si tú no tienes el primero, te recomendamos que aunque sea, le des una mirada para que veas de lo que te estás perdiendo.





JAMES BOND 007

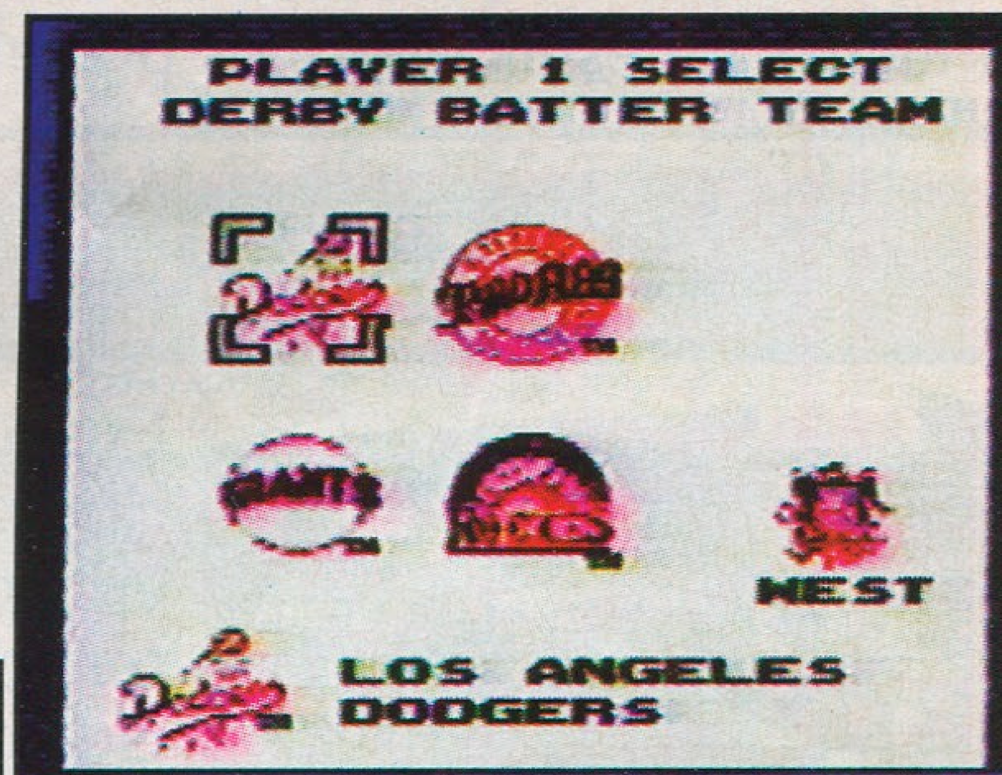
Aprovechando que Nintendo adquirió la exclusividad de los derechos del personaje de 007 para hacer juegos del agente James Bond en sistemas de Nintendo, tenemos la incursión de este personaje al formato portátil. A diferencia de el juego de GoldenEye (que está basado en la última película del súper espía británico), la versión de Game Boy no está programada basándose en alguna película en especial, pero sí en muchos de los elementos que han hecho famoso a este personaje, como sus artefactos especiales relojes con rayo láser, pistolas especiales, bombas en forma de chicle americano (no, eso es de otra película, perdón). En lugar de la perspectiva de primera persona que caracteriza al juego de N64, este es un juego de aventuras con perspectiva de arriba, en donde avanzas pantalla por pantalla (muy al estilo de Zelda). Otra cosa que debes hacer, es investigar para poder encontrar las armas de Bond y así poder llegar a áreas que al principio son inaccesibles (como el clásico juego de aventuras).

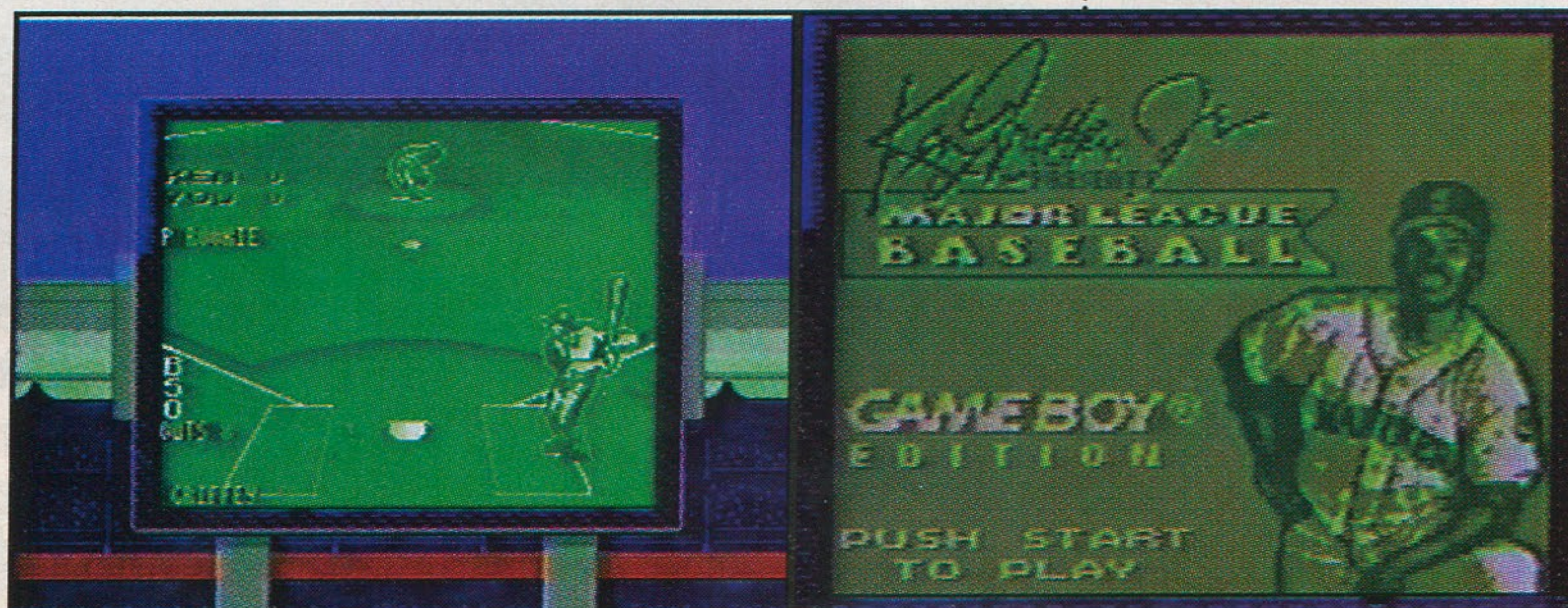




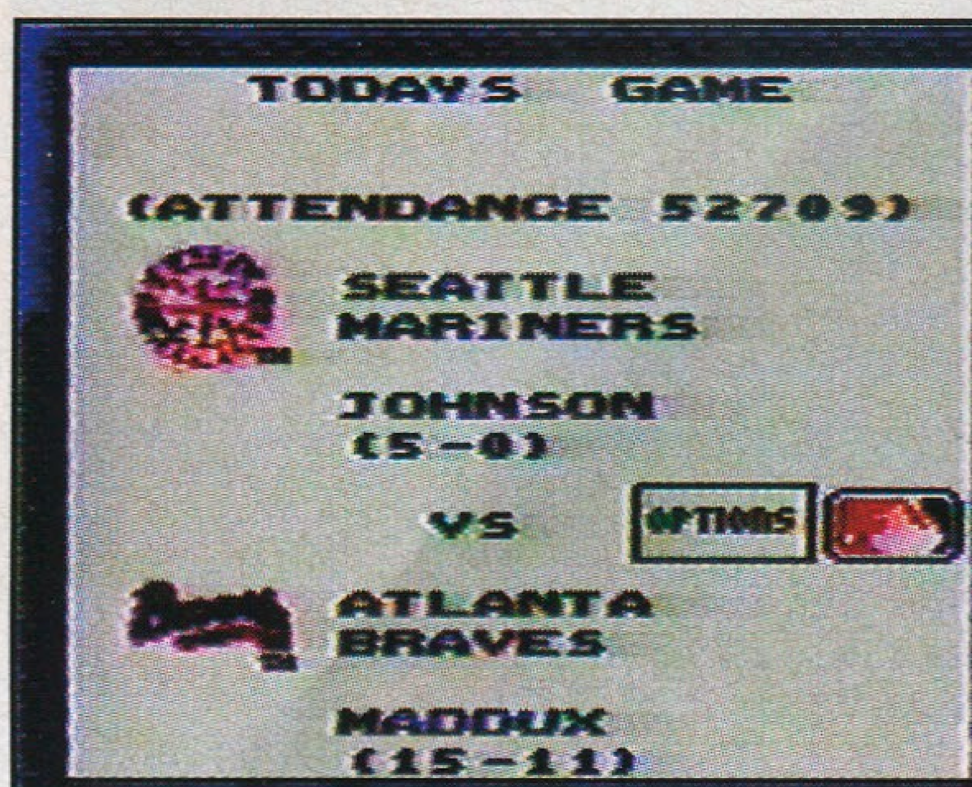
KEN GRIFFEY JR. PRESENTS MAJOR LEAGUE BASEBALL: GAME BOY EDITION

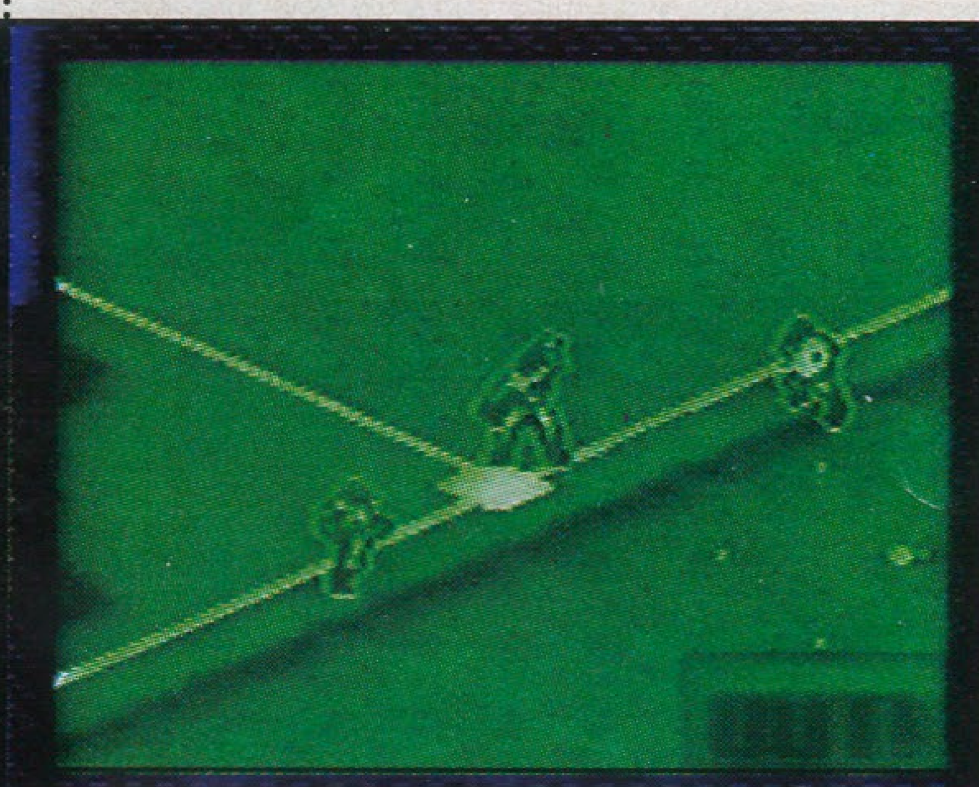
Para los que gustan de los juegos de deportes -en especial el baseball- y estaban esperando por un juego decente para el GB, les tenemos una buena noticia, pues próximamente Nintendo lanzará la versión portátil del juego de SNES del mismo nombre. Este título cuenta con la licencia de la MLB y de la MLBPA, por lo que los equipos y los jugadores que encontrarás ahí son los oficiales del Baseball de EUA. Al igual que la versión de SNES, este juego cuenta con 5 modos de juegos entre los que destacan los de temporada completa (ahí podrás elegir entre temporadas de 26, 52 ó





162 juegos y los datos se quedarán grabados en la batería del cartucho) o el de Vs. Player, que se puede jugar gracias al nuevo cable Game Link del Game Boy Pocket (o el viejo Video Link del Game Boy clásico). Los gráficos de los personajes son bastante grandes, lo cual ayuda a que se vean



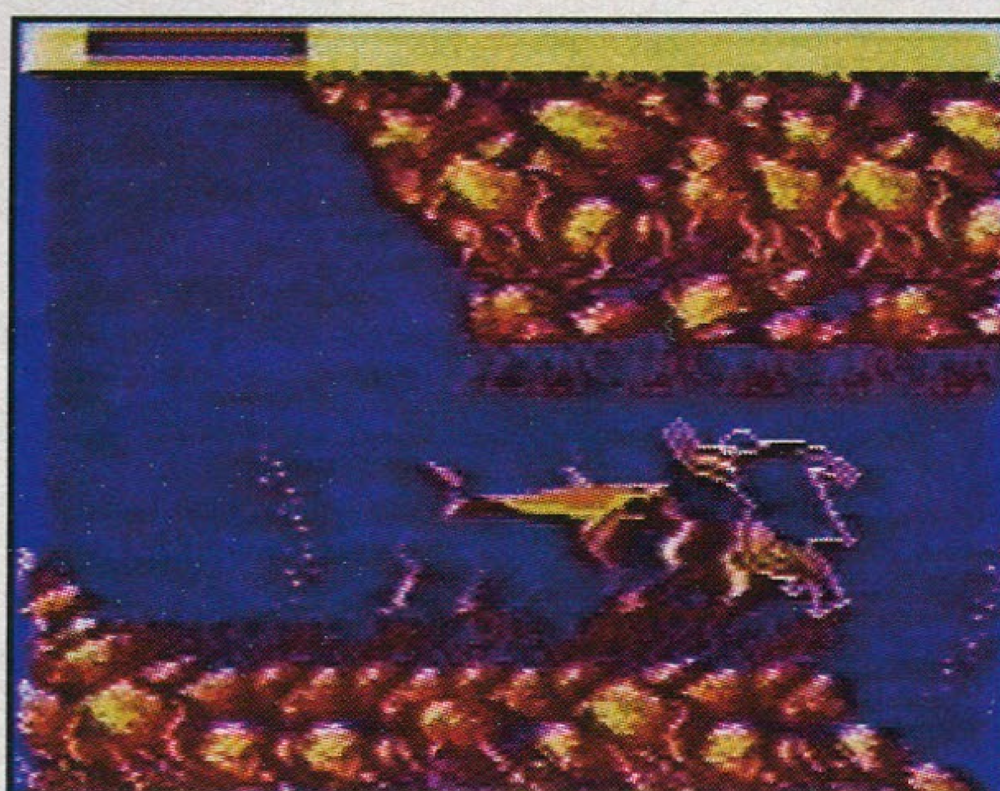


mejor y la movilidad es muy buena. Quizá lo que menos nos gusta de este juego, es que los gráficos son muy "obscuros", por así decirlo y eso dificulta la visión en algunas partes, por lo que tienes que estar ajustando el contraste muy seguido.

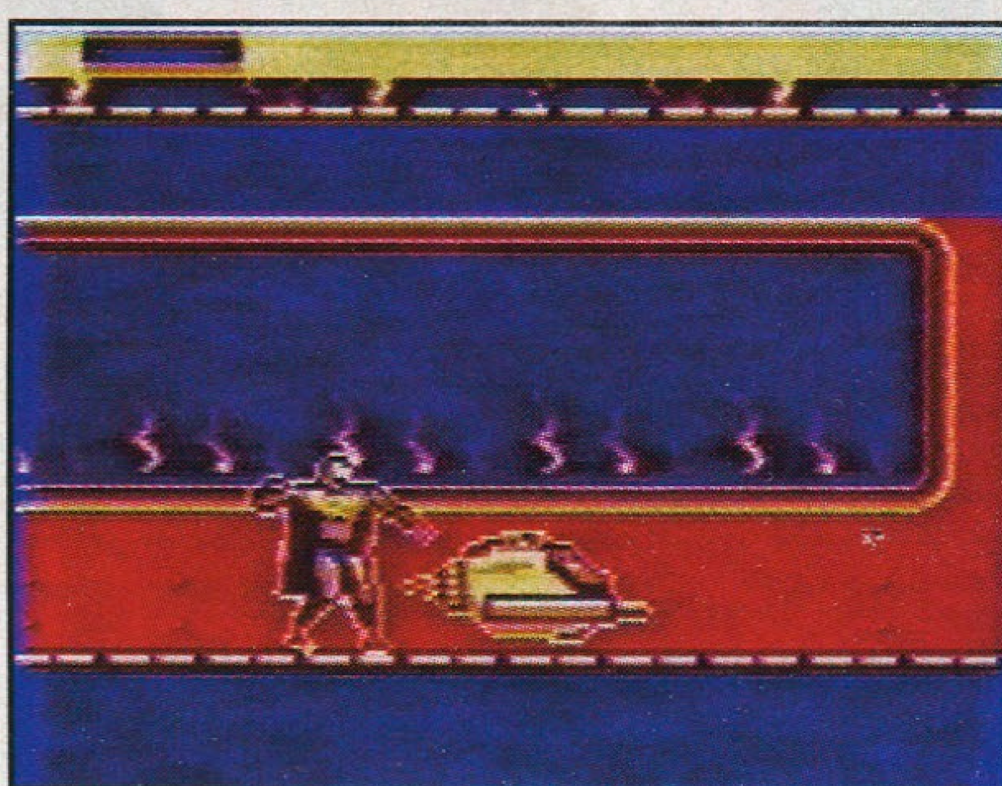


SUPERMAN GB

Basándose en la misma historia que ya explicamos para este juego en su versión de N64, Titus también está desarrollando una versión del juego pero para el GB. Obviamente por las capacidades de los sistemas, ambos juegos tienen que ser diferentes y mientras la versión de N64 se desarrolla en un mundo 3D, esta versión es más del estilo de los juegos de este sistema, en 2D.



Los movimientos del personaje principal son muy sencillos: con un botón atacas a los enemigos y con el otro logras que Superman vuele. Básicamente lo que hay que hacer a lo largo del juego, es llevar a nuestro héroe al final de cada escena, eliminar en el camino a los secuaces de Luthor y sobrevivir. Muchas de estas misiones presentan diferentes tipos de retos, pues en algunas tendrás que buscar la salida de unos laberintos, en otras simplemente avanzar hasta llegar al final y en otras hay que volar cuidando de no chocar con algo que te reste energía.





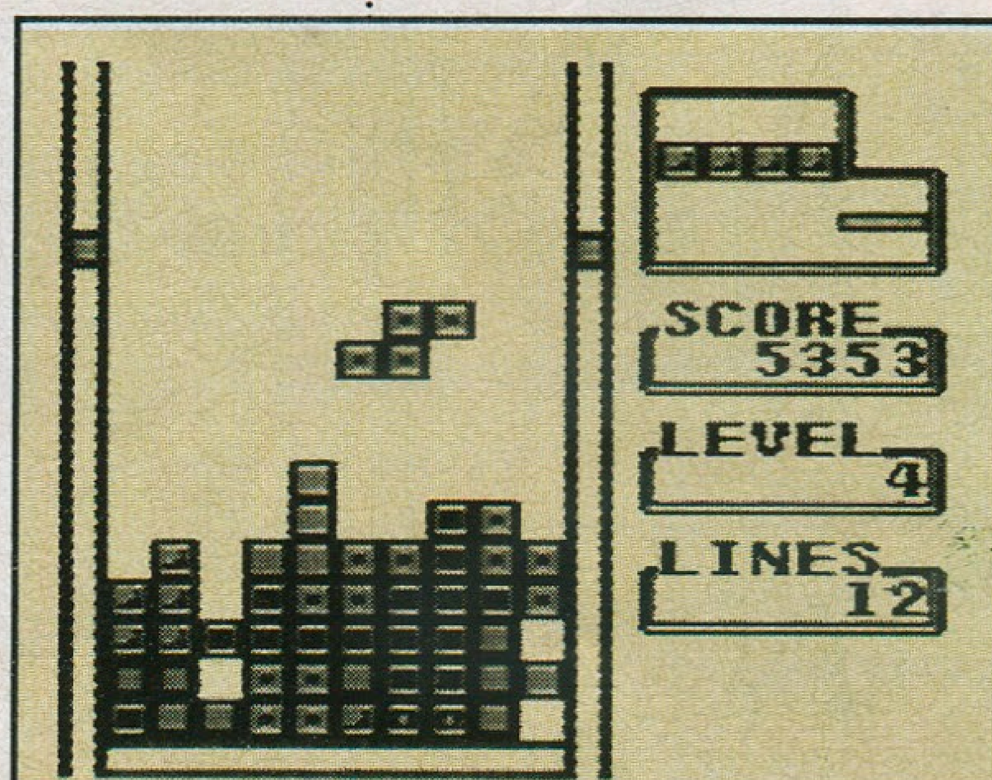
Aprovechamos la oportunidad (ya que estamos hablando de Superman), para hacer memoria y recordar que alguna vez existió un juego Arcade del mismo personaje y tanto en aquella versión como en esta de GB, encontramos el mismo "problema" con el diseño del juego y que es ¿cómo es posible que si Superman es el ser más poderoso en la faz de la tierra, pueda ser eliminado con unos cuantos golpes?. Después de esta pregunta que seguramente nunca te habías hecho, porque era algo lo suficientemente irrelevante para que te importara, te podemos decir que este es un decente juego por parte de Titus.

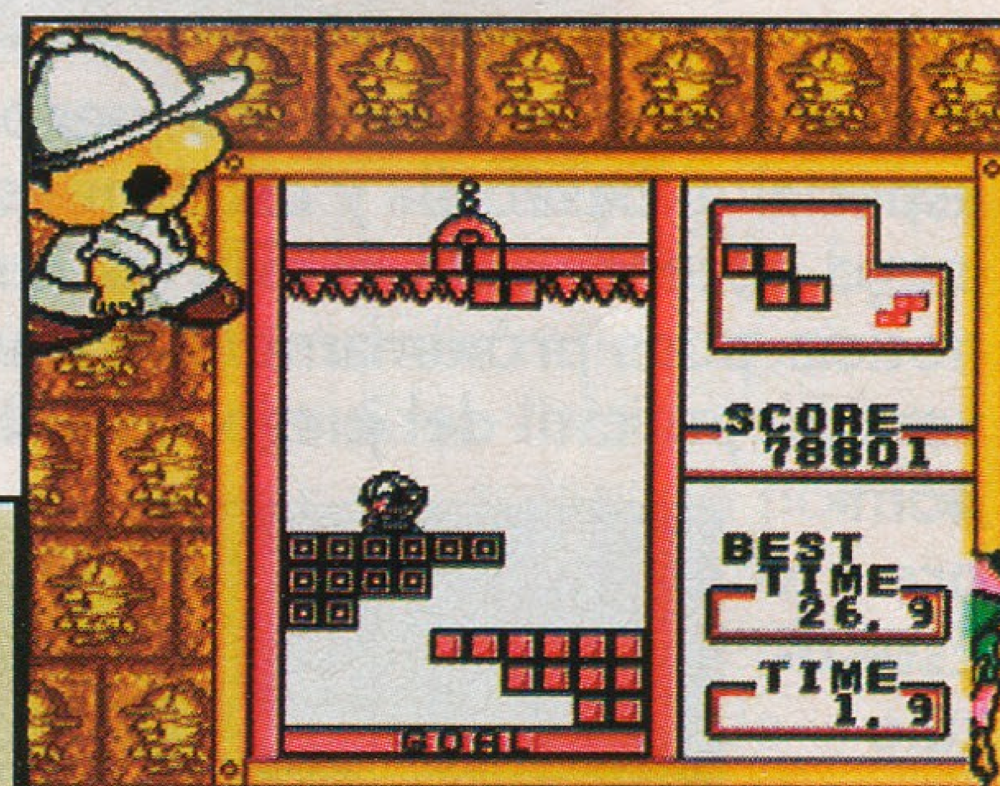


TETRIS PLUS



Este juego fue lanzado originalmente por Jaleco en Japón y ahora Nintendo ha decidido retomarlo para comercializarlo aquí en América. Tal como su nombre lo indica, este juego está basado en el original Tetris (que por cierto, todavía lo seguimos jugando mucho aquí en la redacción...). Tiene 2 modos de juego, el primero es el de Puzzle y en él tienes que ayudar a un individuo al que llaman "Profesor", para que pueda encontrar diferentes tesoros. La





cuestión en este caso es que este sujeto se encuentra en unos paneles con piezas predefinidas, entonces lo que tú debes hacer es acomodarlas y desaparecer algunas para que él llegue a la parte de abajo. Dentro de este modo, tienes la posibilidad de editar tus propios "Puzzles" y además poder grabarlos, pues Tetris Plus cuenta con batería.



El otro modo de juego es el de Tetris original (con la única diferencia de que aquí ves cuáles son las 2 siguientes piezas que van a caer y no solamente una).

THE LOST WORLD: JURASSIC PARK

EN DESARROLLO

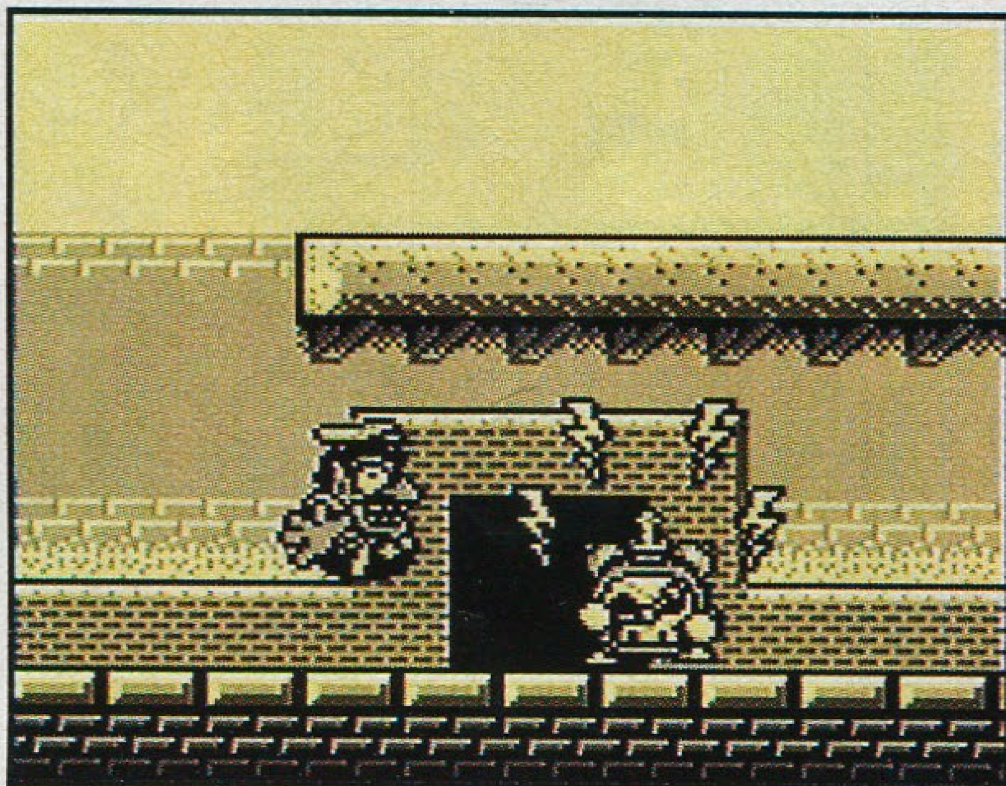
Basado en la historia de la película del mismo nombre, la compañía THQ pronto lanzará el juego de The Lost World: Jurassic Park. En él, tendrás que evitar que un grupo de sujetos enviados por Ingen, capturen a los dinosaurios que sobrevivieron en la isla de Sorna. Este juego está dividido en 3 misiones con un total de 14 escenas en total. Tu personaje principal puede usar hasta 8 diferentes tipos de armas para combatir a sus enemigos, además de que también tendrás que cuidarte de algunos de los dinosaurios, como el Raptor, el "Compy" y el T-Rex.

Este título está orientado a ser una mezcla de Acción-Aventura y uno de los aspectos que les gusta mucho mencionar a la gente de THQ acerca de él, es que entre misión y misión, podrás ver imágenes "digitalizadas" de la película, lo cual es muy difícil de creer tomando en cuenta que sólo hay 4 tonalidades en el GB, pero habrá que ver cómo solucionan eso...



WARIO LAND 2

El némesis de Mario ha regresado. Wario Land 2 ofrece una nueva aventura donde podrás entrar a mundos misteriosos tomando el papel de Wario. Mientras avanzas por los diferentes niveles, te irán pasando cosas muy extrañas, además de que tendrás que evitar las trampas que hay repartidas por todos lados. Entre ellas hay una gran piedra que cae del techo para hacerte tortilla. Tienes que sobrevivir a todos los niveles para que puedas encontrar y derrotar al tipo que se está pasando de listo contigo. El juego cuenta con muy buena movilidad y gráficos muy buenos. También existen muchos cuartos y cosas escondidas en diferentes puntos de los niveles, como ya es costumbre por parte de Nintendo en sus juegos de Acción-Aventura. Este es otro título que promete mucho y cuando salga (aún no hay fecha definitiva), ya estaremos dando tips inútiles para hacerte más enredos.

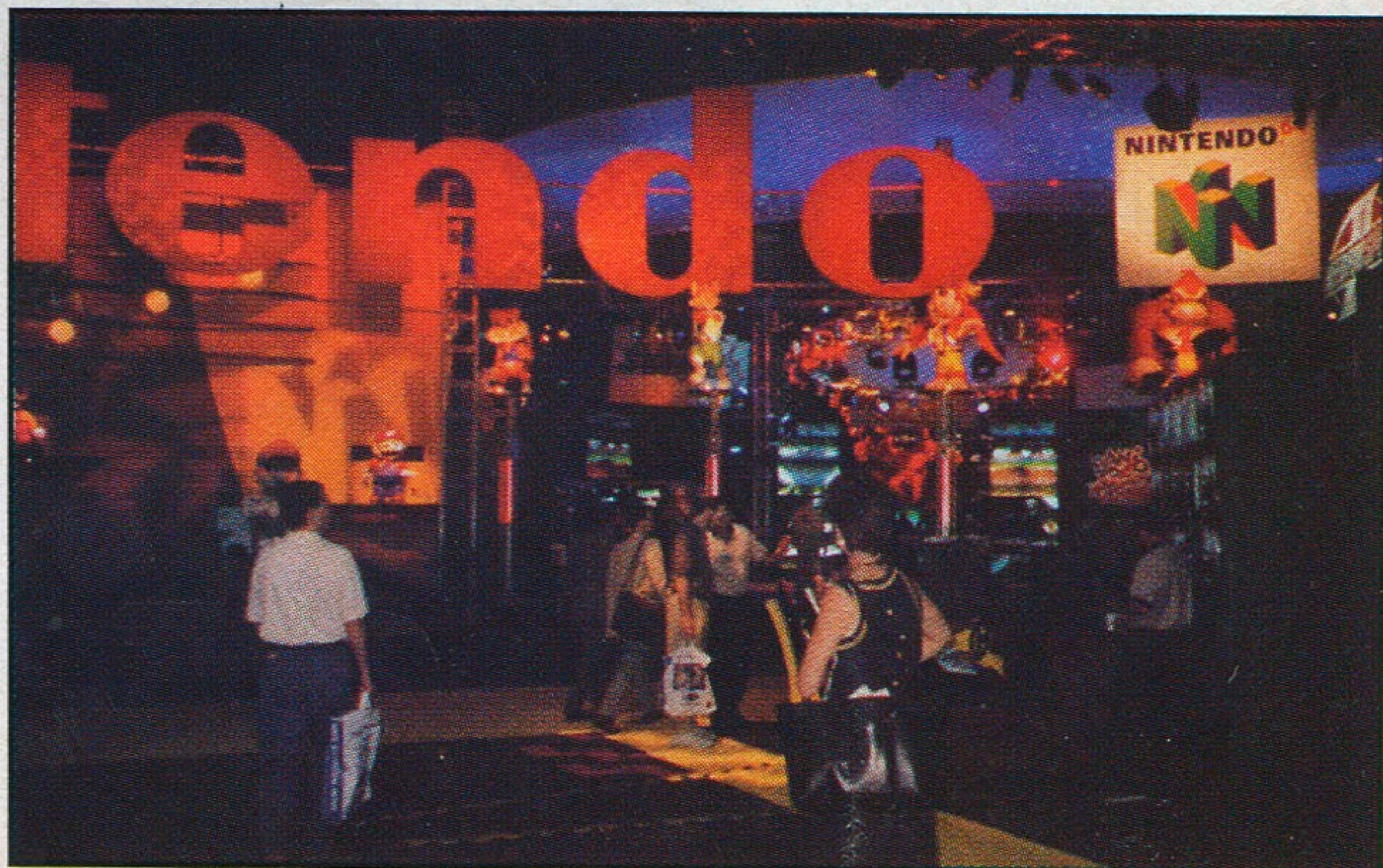






Dentro del E3 muchos de los licenciatarios que querían presumir la alta calidad y definición de sus juegos, utilizaban la televisión GXTV, especialmente cuando los mostraban en cuartos privados en los que también podían presumir el audio estéreo.

En cuanto a información, estás ya perfectamente enterado de todos los juegos mostrados en este evento. Lo que es difícil mostrar, es el ambiente que se vivió. Ahora será hasta el próximo E3, el 28 de mayo del año que entra. Mientras, nos prepararemos para el Shoshinkai Show en noviembre próximo.





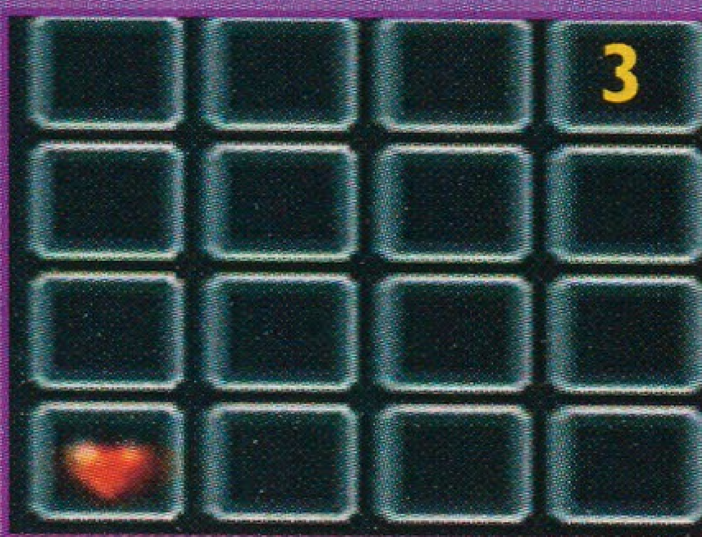
SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS



Descubrí la forma en que tienes que modificar el password del nivel 1-1 para llegar a cualquier escena en Super Castlevania IV.
Los siguientes diagramas te marcan las instrucciones para llegar a cada nivel:



2-1



3-1



4-1



5-1



6-1



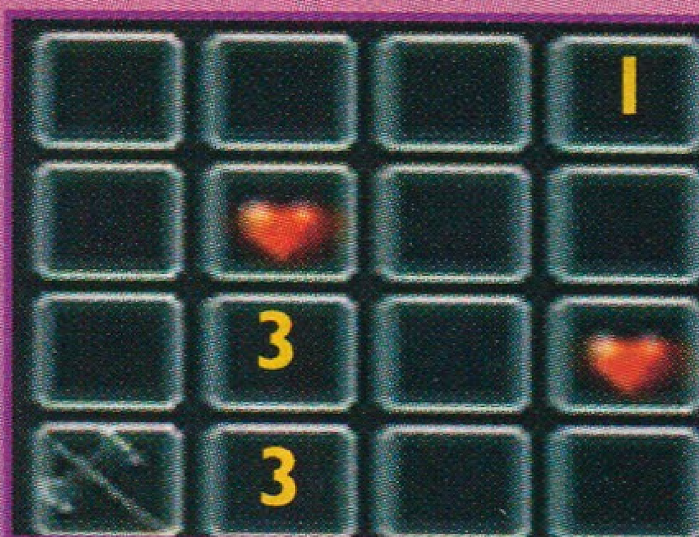
7-1



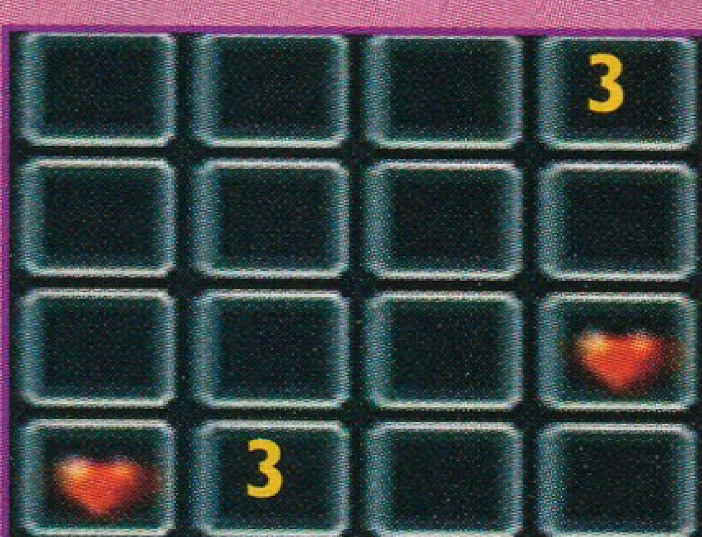
8-1



9-1



A-1



B-1



B-3a *(Esqueleto)*



B-3b *(Demonio)*



B-3c *(Muerte)*



B-4

Dentro de ellos están los ítems que se usan en los passwords, además de números. Estos números indican cuántas veces la casilla va a "moverse un espacio". Al decir "moversae un espacio" nos referimos



Falta un diagrama más: En este diagrama hay casillas que están numeradas y las llamaremos "casillas variables". Todos los diagramas son con respecto al password del nivel 1-1, el cual obtienes al dejarte eliminar todas tus vidas al comienzo del juego y que además será diferente dependiendo del nombre que pongas.

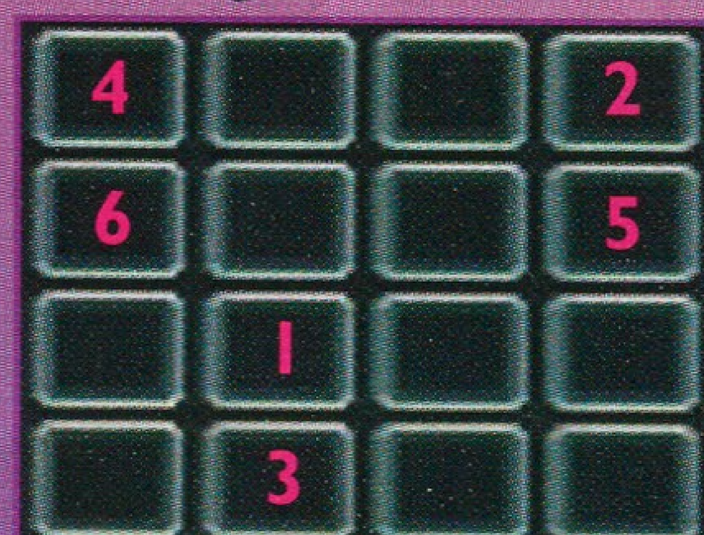


Diagrama de numeración de casillas variables.

Ahora ¿cómo funcionan estos diagramas?
Paso 1: Obtén el password del nivel 1-1
Paso 2: Fíjate en el diagrama del nivel que quieras obtener y al password del nivel 1-1 altérale las mismas casillas donde salgan items en el diagrama, colocando dichos items.
Paso 3: Fíjate ahora en el diagrama de numeración de casillas variables y comenzando con la que tiene el número 1 (casilla 10), recorre el número de espacios indicados.

Existe sólo una regla: Si al mover espacios en una casilla variable (dentro de los movimientos que hiciste), haces el cambio de corazón a nada, o sea:



entonces en la casilla variable con el siguiente número tendrás que mover un espacio adicional al que te marca el diagrama. Ejemplo: Quiero llegar al nivel 2-1 con el nombre **VICTOR.**

Paso1: Obtengo el password del nivel1-1 **VICTOR**



Paso 2: Observo el diagrama para llegar al nivel 2-1 y altero el password del nivel 1-1.



VICTOR

+



2-1

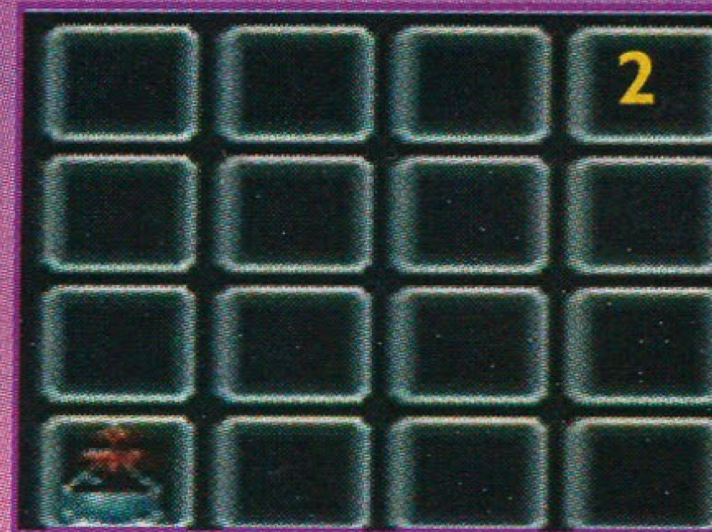
=



Paso 3: Hago los movimientos de espacio que me marca el diagrama en las casillas variables, empezando en la casilla con el número más bajo.

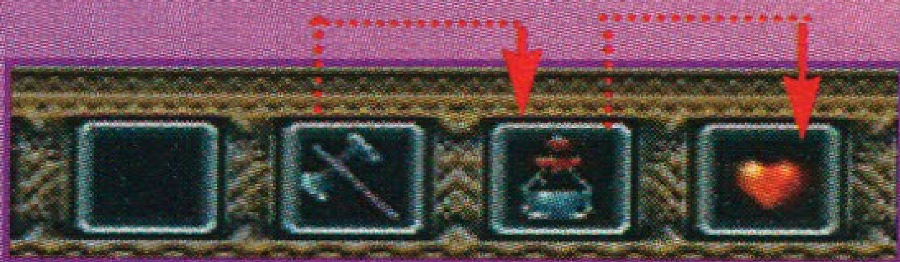


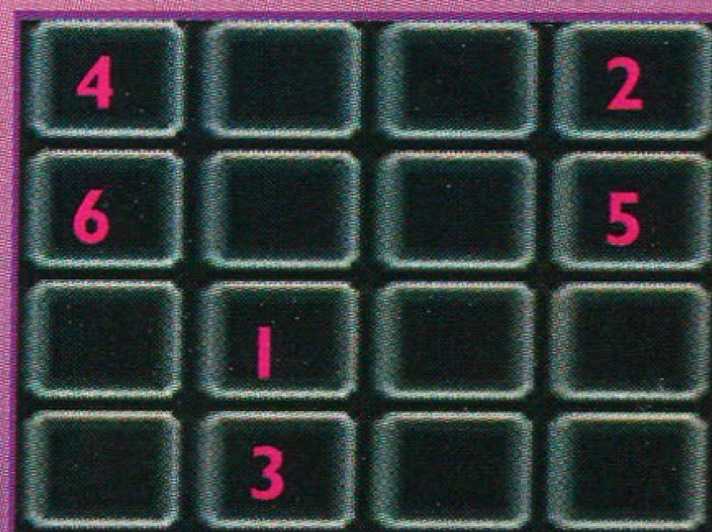
+





Aquí hice estos 2 movimientos de espacio de Hacha a Agua y de Agua a Corazón. Como en estos movimientos no hice el cambio de Corazón a Nada, la siguiente casilla variable (que es la número 3), no se ve afectada y como el diagrama para llegar al nivel 2-1 no me marca más movimientos, el password del nivel 2-1 con el nombre VICTOR queda así.





Habrá ocasiones en que se desencadenará una avalancha de movimientos y esto se deberá a que el password del nivel 1-1 pueda tener muchos corazones. Ejemplo: Con este password quiero llegar al nivel 2-1.

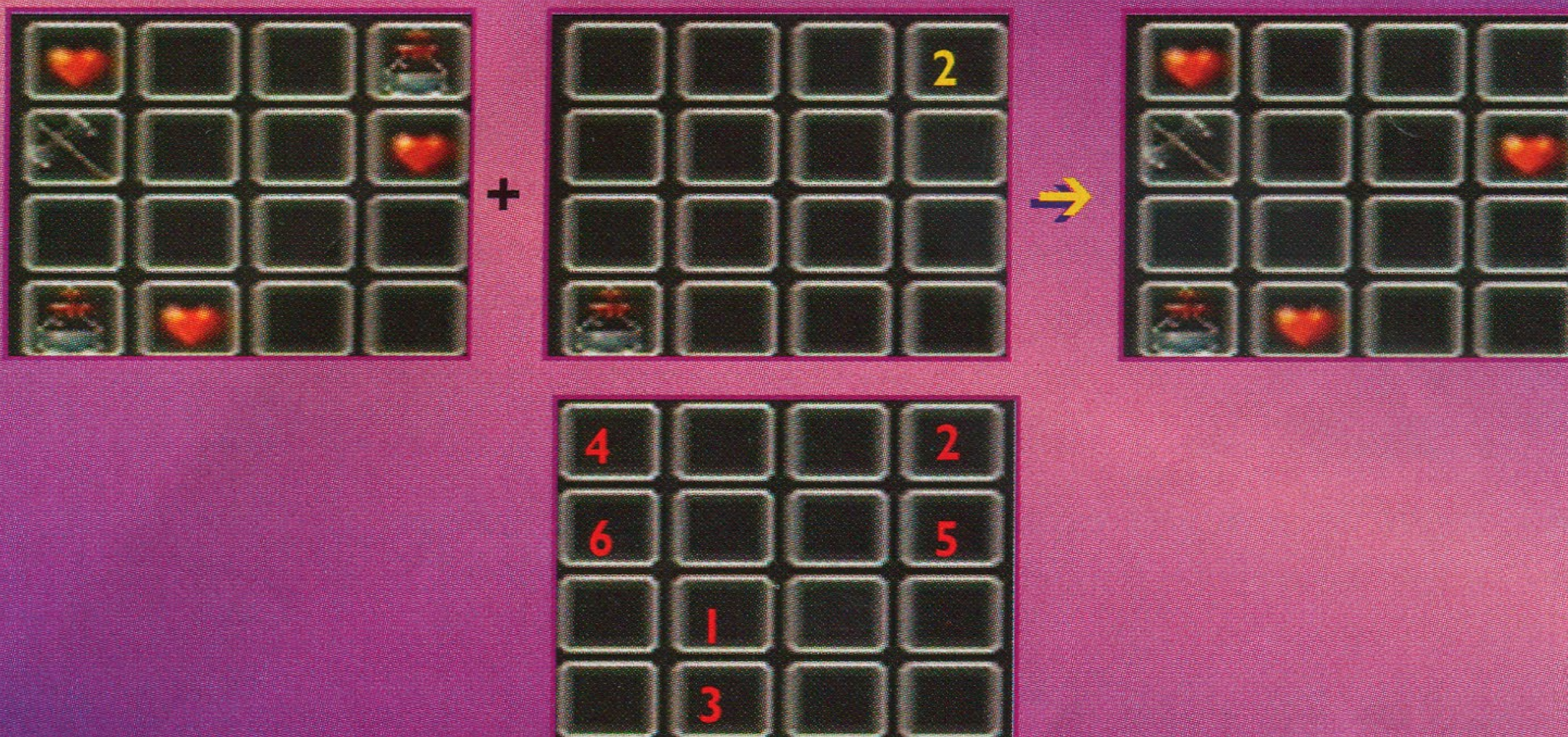


+





Al aplicar el **Paso 3:**



Puesto que hubo cambio de Agua a Corazón y de Corazón a Nada, o sea:



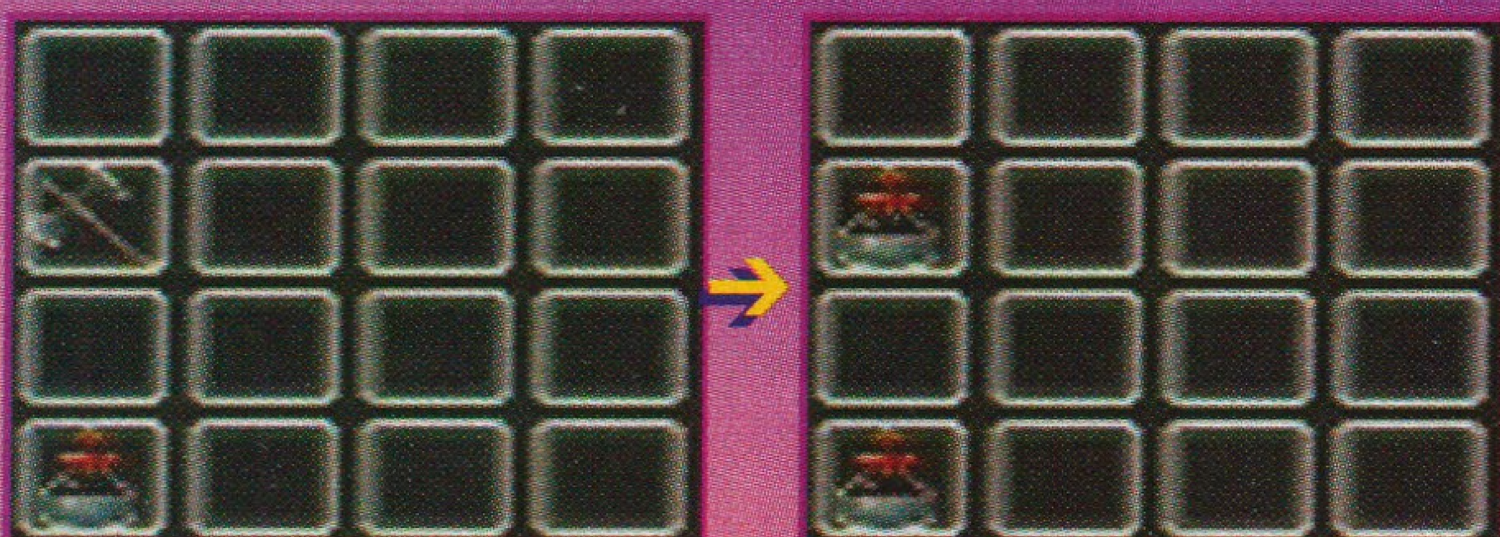
y los cambios ocurrieron en la casilla variable numerada con el 2, la escena variable número 3 se debe mover un espacio adicional, quedando el password así:



Aquí también ocurre un cambio de Corazón a Nada, por lo que se recorre un lugar en la casilla variable número 4:



Una vez más hubo este cambio de Corazón a Nada y el password cambiará



hasta que ya existan más movimientos de Corazón a Nada, lo cual sucedió hasta llegar a la casilla variable 6. Esto es como cuando sumas 12.999 + 1, ya que vas a sumar un acarreo al siguiente dígito hasta que no exista un cambio de 9 a 0; sólo que aquí no tenemos 10 dígitos sino 4 y las casillas están muy repartidas (tal vez existen más casilla variables, pero puede que no se pueda llegar a sumar tanto como para alterar más allá de la casilla 6).

Ahora veamos un ejemplo más complicado: Quiero llegar al nivel **B=3a (Esqueleto)** con el nombre **VICTOR.**

Paso 1:



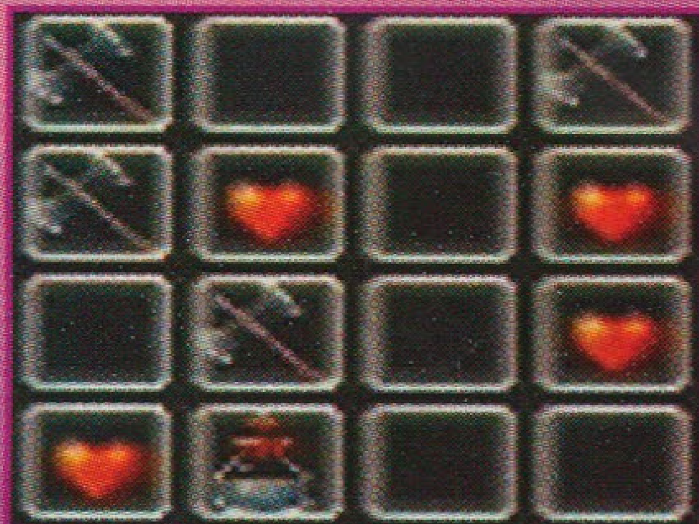
VICTOR

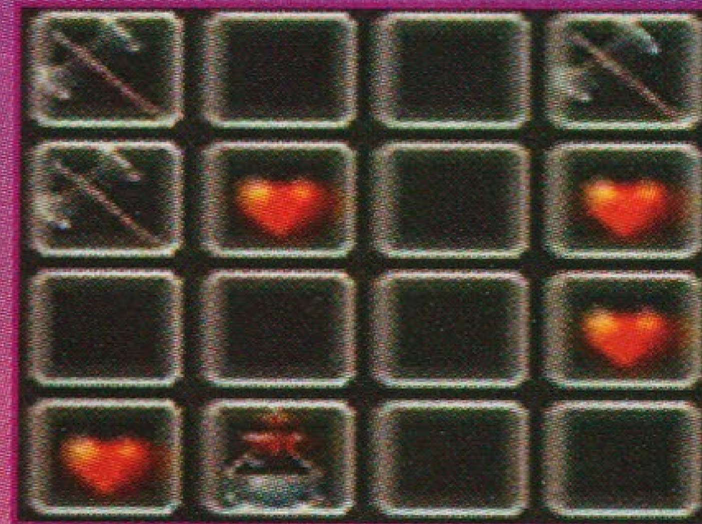
Paso 2:



VICTOR

Paso 3:


+

=


Ahora en la casilla variable número 2, el diagrama indica 3 movimientos. Si le aumentamos el adicional tendremos que hacer 4 movimientos de espacio, por lo que dicha casilla queda igual, pero obviamente dentro de estos movimientos ocurrió el cambio de Corazón a Nada y tendremos que hacer un movimiento adicional en la casilla variable 3.

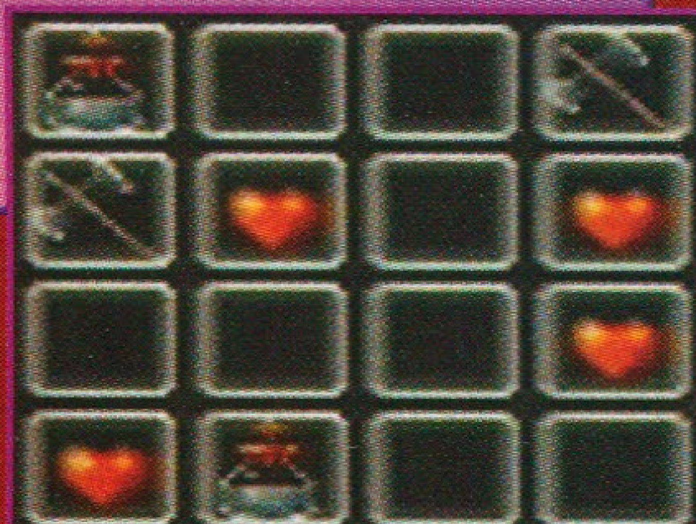
Como pasé de Corazón a Nada dentro de los 3 movimientos de espacio, la siguiente casilla variable (la número 2) se verá afectada y tendré que hacer un movimiento adicional al que marca el diagrama.



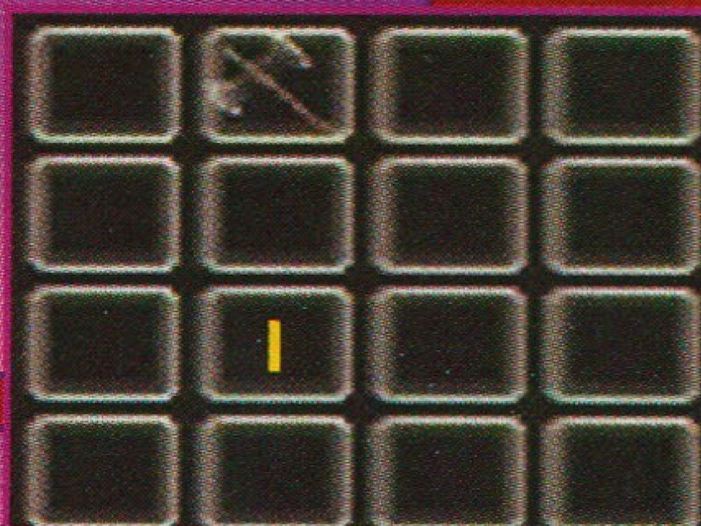
También aquí sucede lo mismo que en la casilla variable 2, pues el diagrama indica 3 movimientos en la casilla 3, más el movimiento adicional tenemos que hacer 4 movimientos, por lo que esta casilla queda igual, pero dentro de los 4 movimientos hice el cambio de Corazón a Nada y en la siguiente casilla variable tendremos que hacer un movimiento adicional.

En la casilla variable 4, el diagrama no marca movimientos, así que sólo haremos el movimiento adicional.

Como ya no se hizo el cambio de Corazón a Nada y como ya no hay más movimientos en el diagrama, el password para comenzar en el nivel B3a (Esqueleto) con el nombre **VICTOR** queda así:



Para obtener los passwords de la 2a. vuelta, obtén primero el del nivel que quieras y luego utiliza este diagrama para convertirlo en password de 2a. vuelta. Recuerda respetar la regla del movimiento de Corazón a Nada.



Si las letras de un nombre las pones en otro orden, la CPU te dará el mismo password. Ejemplo: ERNESTO = ESTRENO. Pero también la CPU te dará el mismo password en nombres que aparentemente no tienen nada que ver. Ejemplo: NINTENDO = GUSTAVO.
Para resetear el juego, mantén presionado L, R, START y SELECT.
ALEJANDRO IBARRA SAUZAR







Si no puedes con este juego, te damos la siguiente clave para llegar directo al final, presiona Start para poner pausa mientras estés jugando y después presiona:



Si lo ejecutas correctamente se desvanece la imagen y aparece el final del juego.

SUPER MARIO 64 CLUB

Uno de nuestros lectores que más le busca cosas curiosas a sus juegos es Ocesse Tellebes, que nos mandó un excelente video con una serie de bugs de Super Mario 64, pero como no hay espacio en este número, decidimos plantearlos como retos para todos aquellos que ya guardaron su cartucho porque creen que ya saben todo. Así que tienen un mes para resolver los siguientes retos, ya que en nuestra siguiente edición daremos la respuesta de estos.

LAKITU ABAJO

En la escena donde está el Switch rojo... ¿cómo puedo dejar la cámara fija en el fondo de la escena?, desde que comienzas a jugar obviamente en ésta.



ATRAS DE LOS MUROS



Si quiero dejar la cámara fuera de una habitación para que se vea el juego como en la foto ¿qué es lo que tengo que hacer? (este no es tan difícil).

MUSICA

La música que está mientras te enfrentas a este jefe... ¿cómo la puedo dejar fija? o sea, que puedas estar en cualquier parte de este nivel y la música continúe como si fueras a enfrentarlo.



¿COMO SUBIR?



¿Cómo puedo subir a lo alto del castillo?, obviamente sin utilizar el cañón que se abre cuando tienes 120 estrellas y tampoco utilizando la técnica de subirte por el lado izquierdo del castillo que explicamos en un número pasado.



TIEMPO EXTRA

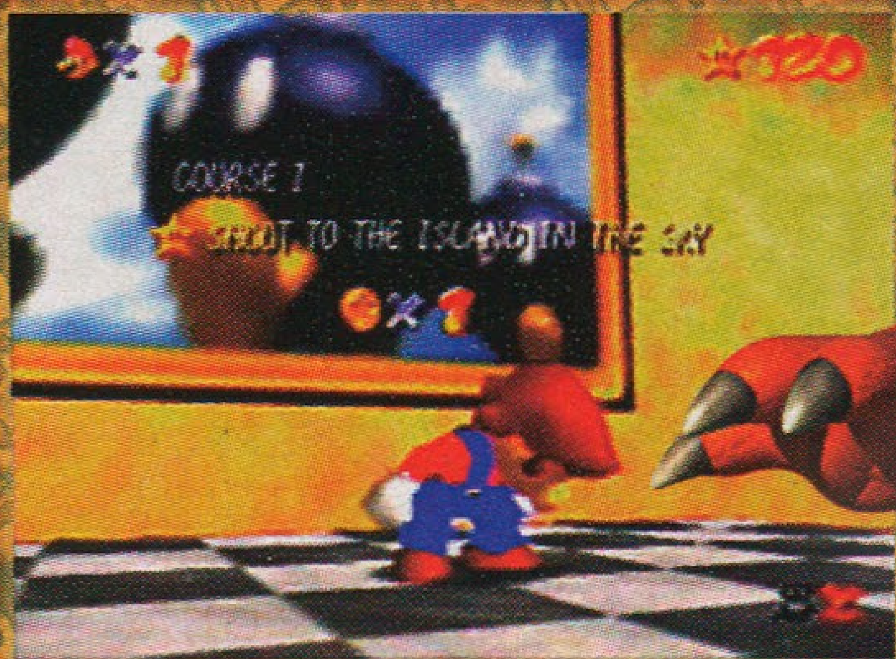
¿Cómo hago para volar sin nada de energía?, o como dicen algunos en la calle "con el puro aire".



¿DONDE QUEDO LA GORRA?

Este es bastante raro, ¿cómo puedes tomar cualquier estrella del Course 1 teniendo la gorra puesta y cuando salgas del cuadro aparezcas sin gorra?







DULCES SUEÑOS

Este puede ser fácil ya para estas fechas. ¿Cuál es la técnica para que Mario se duerma dentro del hueco donde está un cañón?



SUBIR Y SUBIR

En el Course 2, ¿cómo puedes hacer para que te mantengas volando, colgado del ave todo el tiempo que quieras?, sí todo el tiempo que quieras.





QUITALE LO PESADO

¿Qué te parece lo que trae Mario entre manos?, tienes que decirnos cómo logras que este enemigo esté en este lugar.

DETENGAN EL RELOJ EN 3"2!

Ahora que si tu fuerte es la velocidad, te diré que este récord es bastante bueno pero no creas que es el mejor, así que esfuérzate y seguramente nos puedes mandar alguno que sea menor a 0'32"2.



NO ME PUEDO LEVANTAR



Este es el que más le gusta a Ocesse y es hacer que Mario permanezca flotando en el aire por tiempo indefinido, pero ve la posición ¿tú sabes cómo se hace?, si no, ponte a buscar y mándanos la respuesta

PISEN NUEVOS TERRENOS



¿En dónde crees que está Mario? y si ya sabes... ¿cómo llegas ahí?, por cierto es una zona bastante resbaladiza.



CONEJO SUBMARINO

Mario también se sabe algunos trucos con el conejo, por ejemplo, ¿qué te parece esta foto? no creas que es muy difícil, es más, si resuelves uno de los primeros retos de esta sección, seguramente se te ocurrirá cómo hacer éste.

GORRA EN MANO

¿Cómo puedo hacer para que Mario se quede con la gorra en la mano?, pero sin usar el truco de teletransportarte que ya habíamos publicado.



Estos no fueron todos, ya que hay algunos más sencillos pero no se prestaban para esta sección, te los comentaremos al responder estos retos en el siguiente número.



MARIADOS

Aprovechando de que este mes estamos cargados al Super Nes (para alegría de muchos), aprovechamos de dar soluciones para algunos que todavía siguen disfrutando de este juego.

La siguiente lista de nombres son los nuevos personajes de Mega Man, (no es cierto). Ellos nos enviaron preguntas sobre este azulado juego.



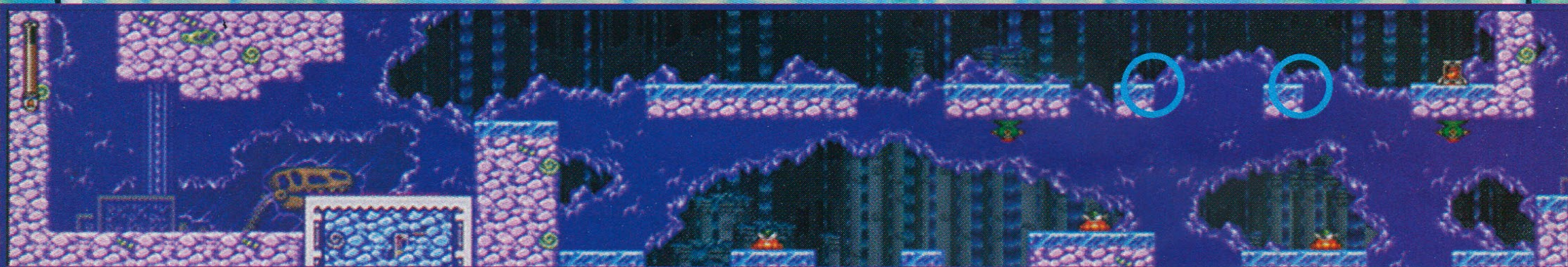
Joel Aranguiz F.
Javier González R.
Mauricio Cepeda P.
Pepe (Luigi) S.

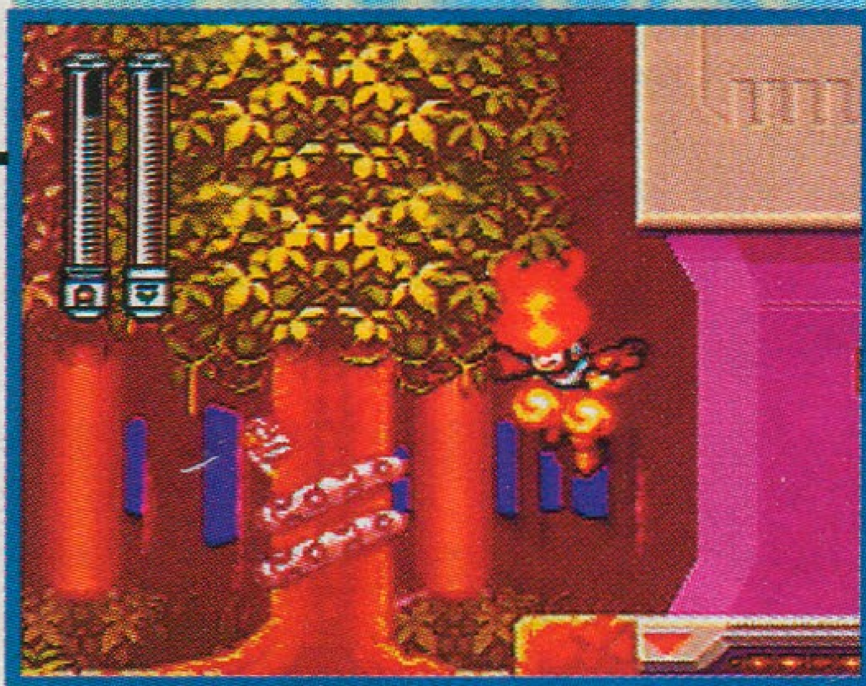


RUSH SEARCH



A este tipo lo encuentras en la escena de Freeze Man. Es fácil llegar a él, ya que lo ves mientras avanzas por el nivel. Cuando llegues aquí, vé por la parte de arriba y para mayor seguridad usa a Rush Coil en los puntos indicados.





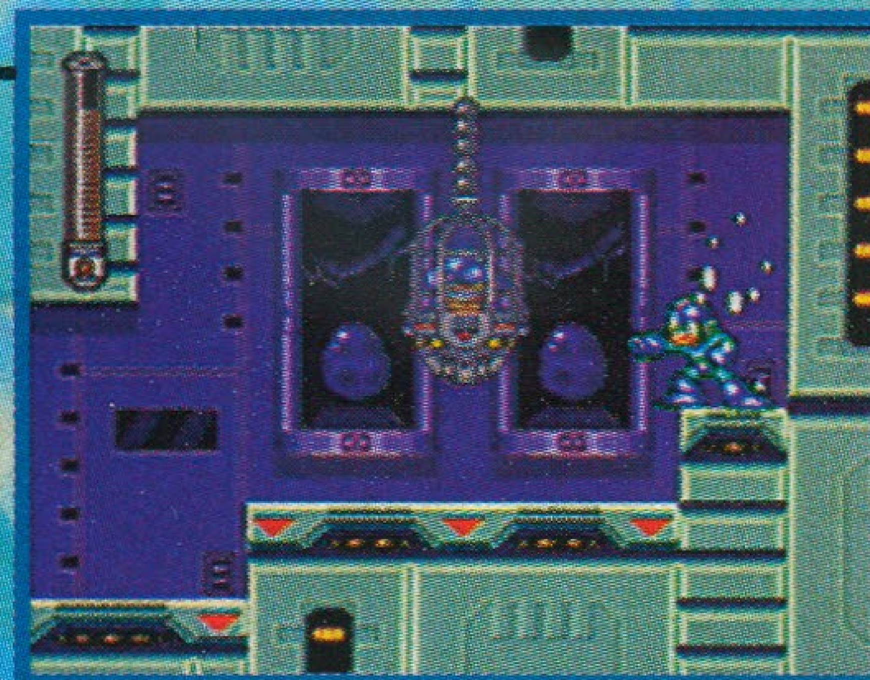
BEAT

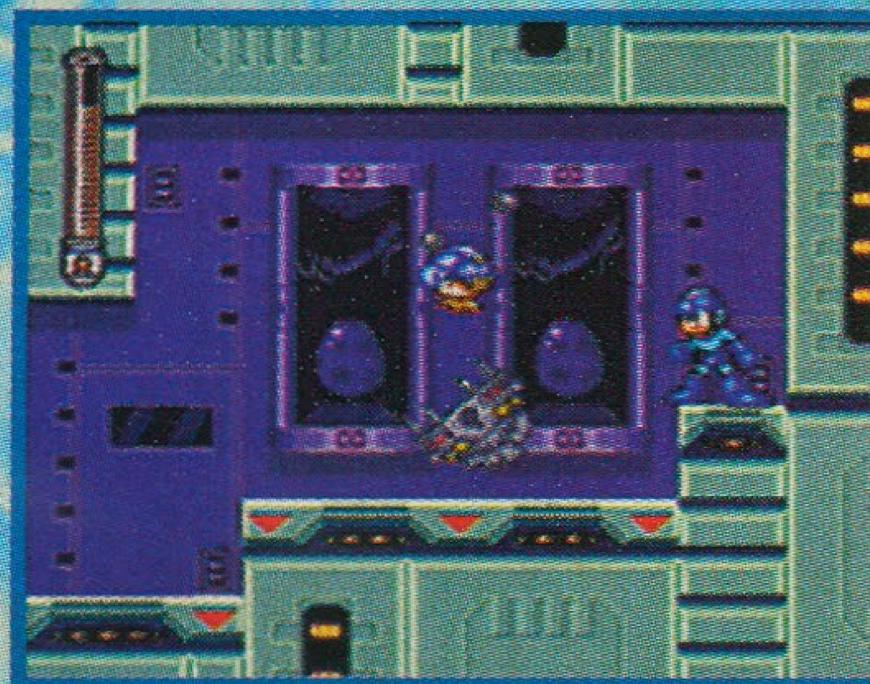


Entra en la escena de Slash Man y llega casi al final de ésta, donde salen unos árboles con panales.



Usando el arma de Turbo Man (F. Wheel) quema el árbol de la derecha y aparecerá la escalera que te lleva a un cuarto secreto.





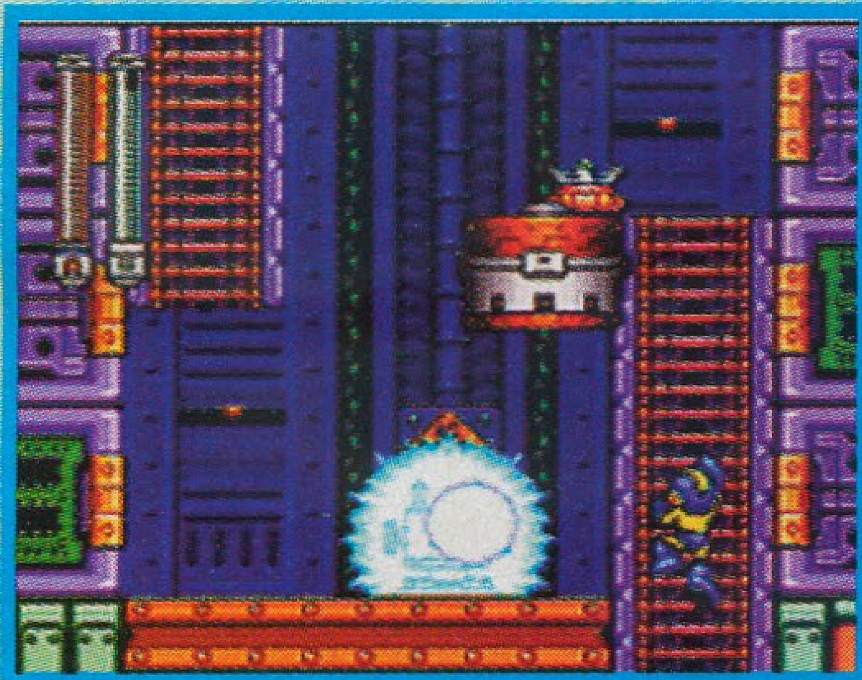
Aquí encuentras a Beat en una jaula. Usa el Mega Buster cargado al máximo para librarlo y automáticamente tendrás 4 Beats que te rescatarán cuando caigas a un hoyo.

RUSH JET



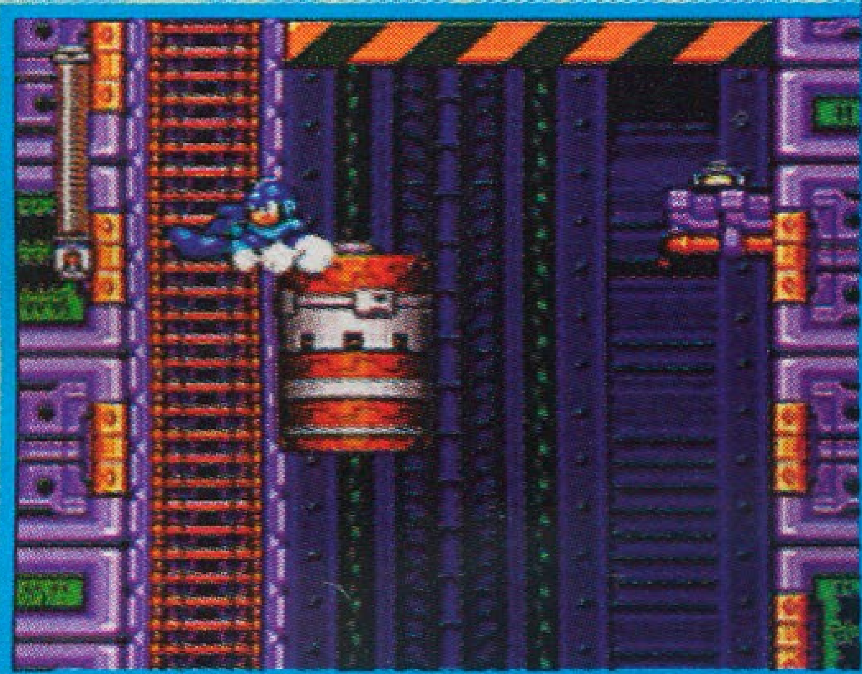
Este aditamento está en la escena de Junk Man. Llega a la media meta y avanza hacia la derecha, hasta que llegues a las escaleras.

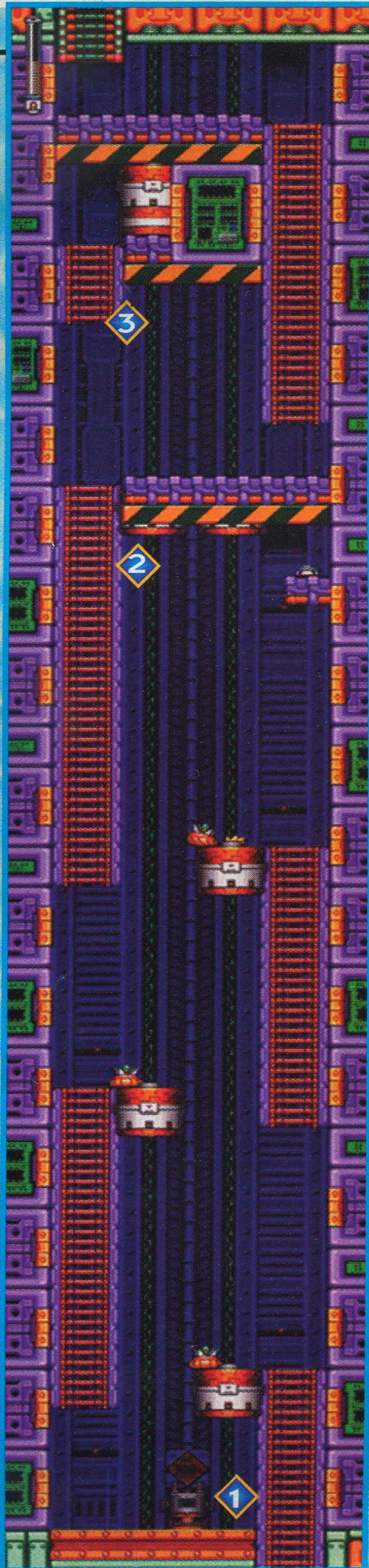
1 Ahora utiliza el arma T-Bolt para activar el mecanismo que mueve las plataformas.

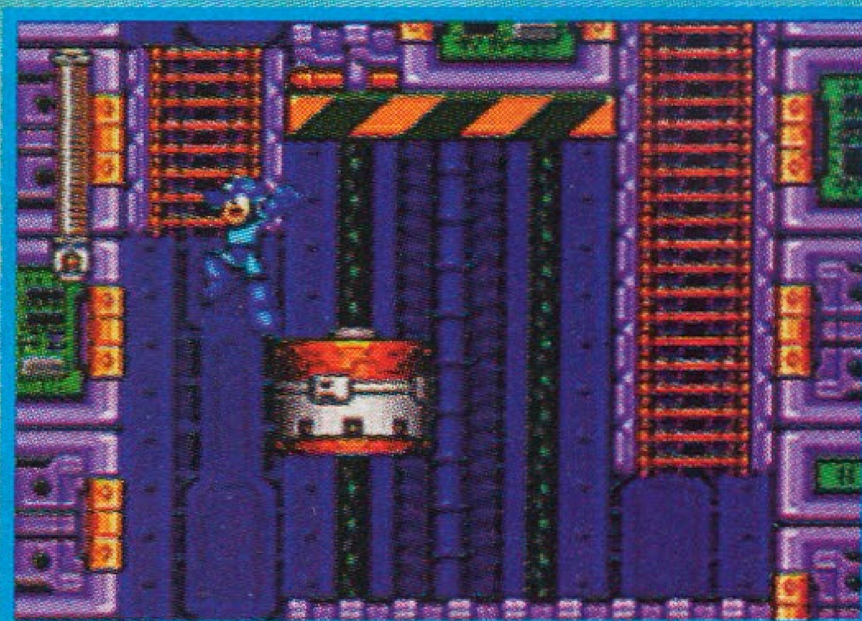


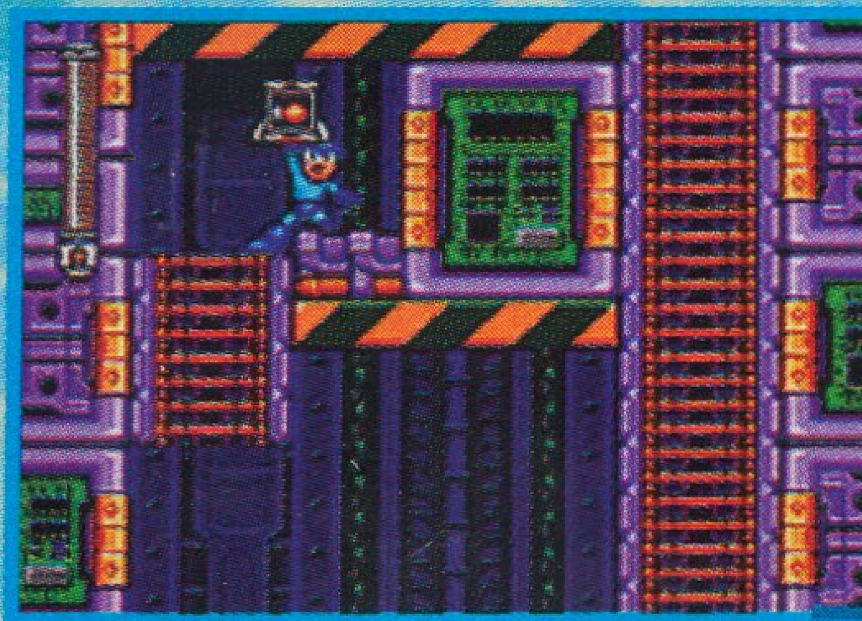
2 Espera a que salga una plataforma que vaya hacia arriba y súbete en ella.

3 Ten cuidado con el techo, ya que puedes quedar aplastado.









4 Usa la escalera y toma a Rush Jet.

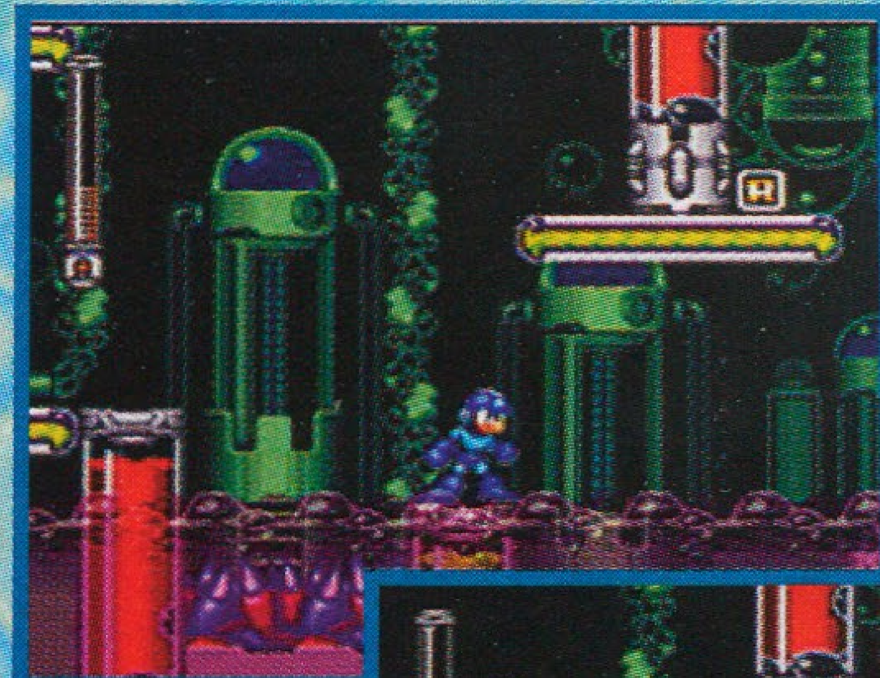
S ADAPTOR

Aquí necesitas encontrar las 4 letras que forman la palabra RUSH. Existe una letra en cada uno de los primeros 4 escenarios.

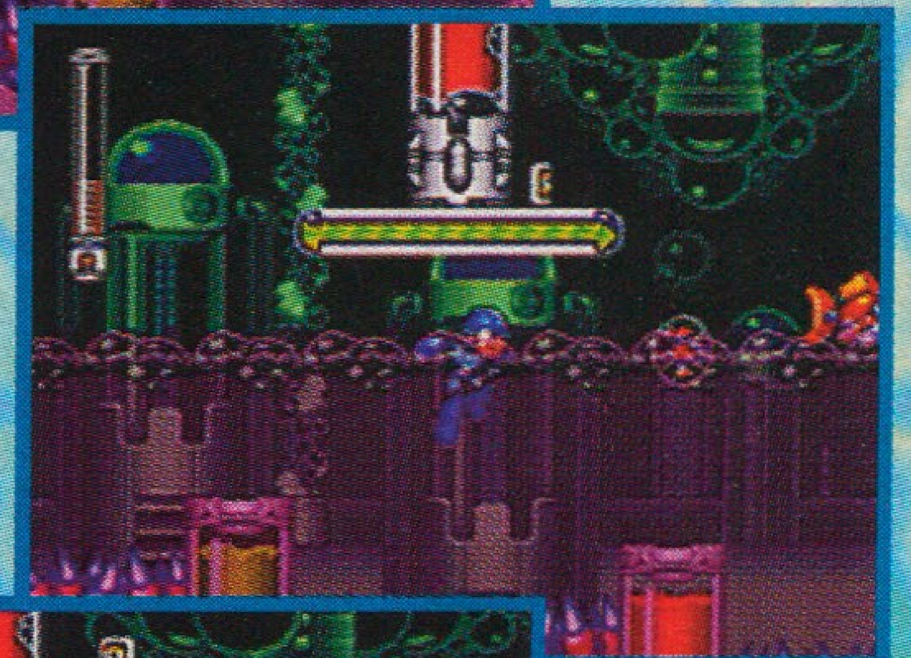


Entra en la escena de Burst Man, llega a la media meta (después de haber eliminado al cangrejo y haber llegado hasta la superficie) sigue avanzando hasta que pases la 2a. ronda de los bloques que aparecen y desaparecen.

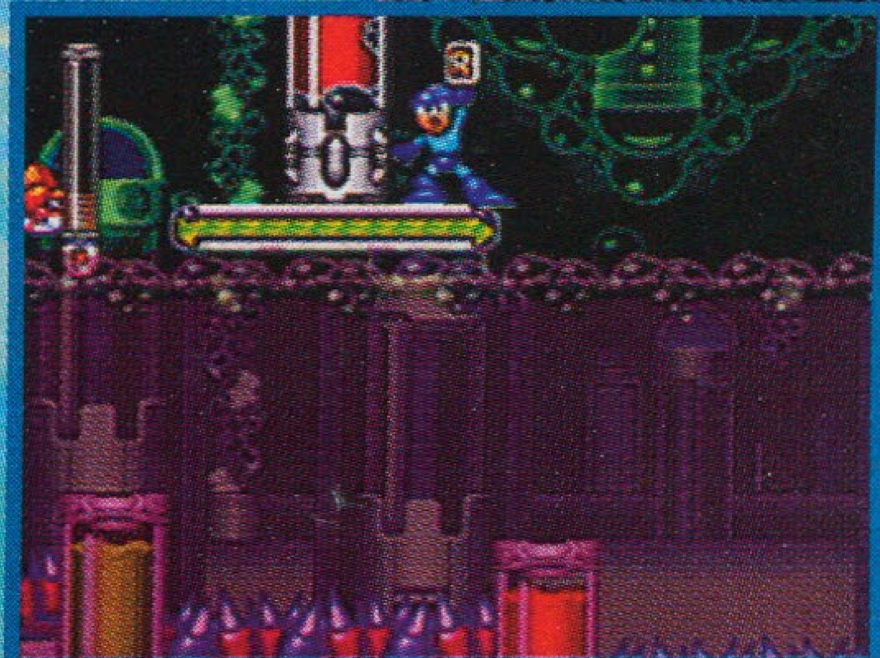




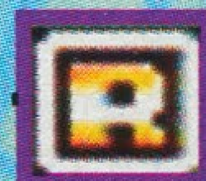
Baja 2 pantallas y llegarás a otra parte donde hay agua



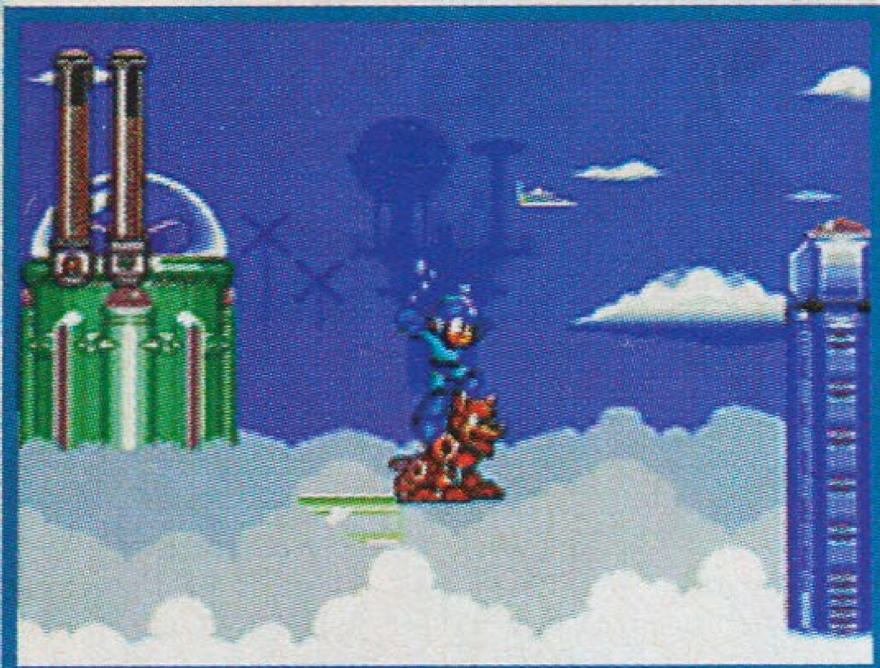
que sube y baja. Aquí espera a que suba



el agua de manera que puedas pasar sobre las puntas y por debajo de la plataforma que sostiene a la R. Ya del otro lado, sólo salta y listo.

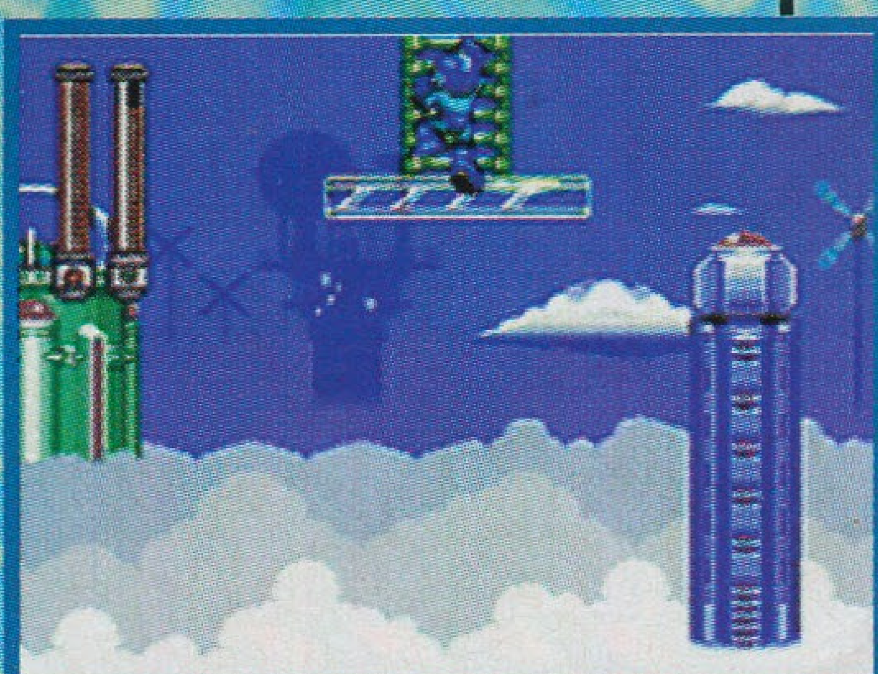


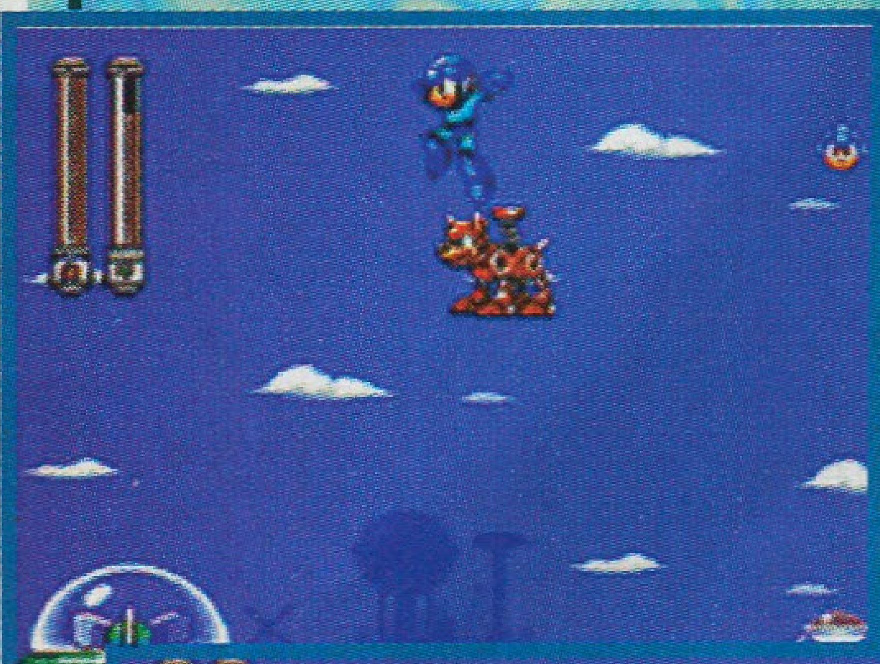




Para conseguir esta letra vé a la escena de Cloud Man y al llegar a donde sales de la plataforma invisible, avanza hasta llegar a la 4 plataforma.

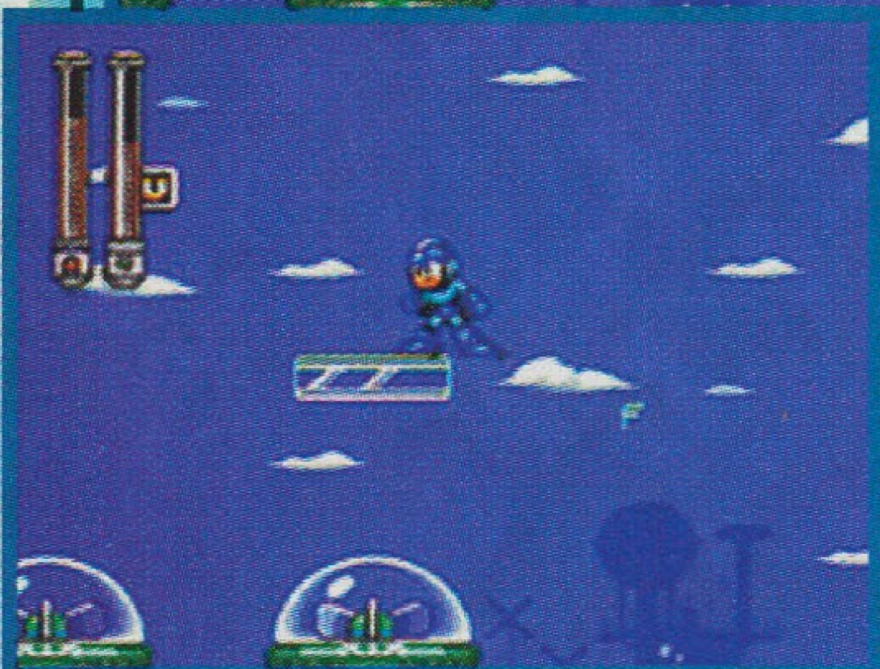
Usa a Rush Coil para llegar a la escalera invisible y sube por ella.







Arriba encontrarás una vida y si vas hacia la izquierda usando a Rush Coil para alcanzar la plataforma de la izquierda y poder llegar a la segunda letra.

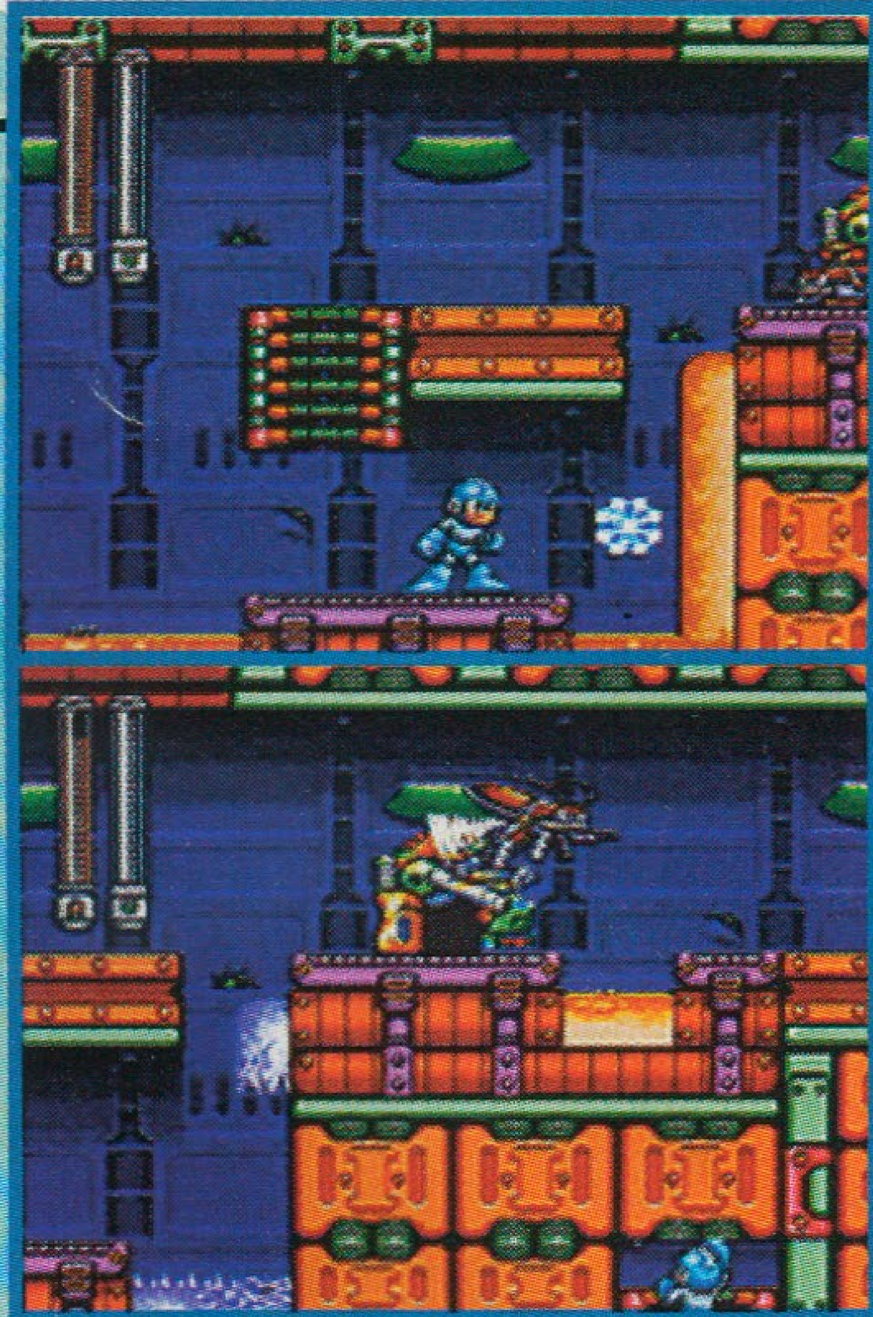




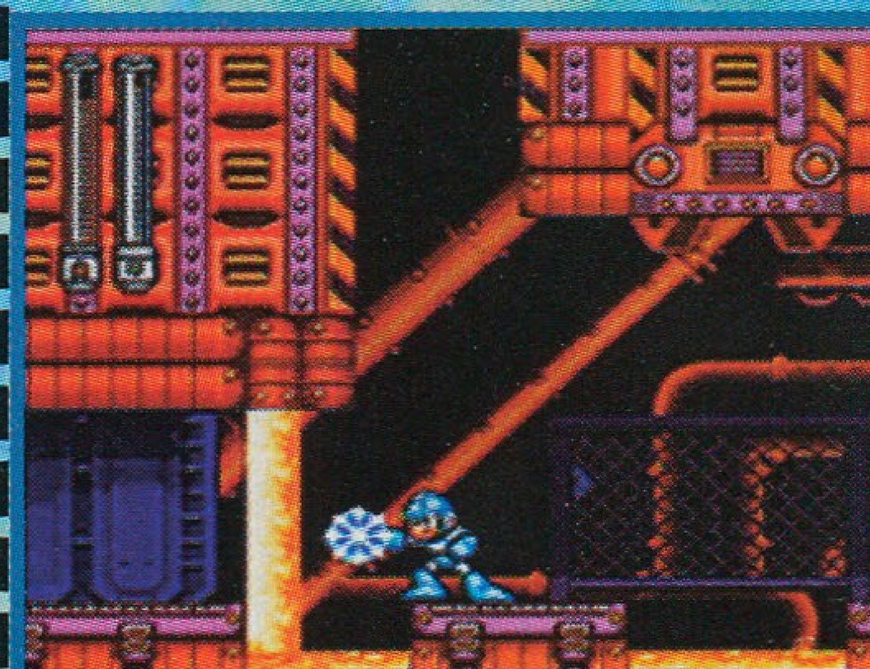


Puedes usar a Freeze C. con el segundo robot que cambia el clima, para que comience a nevar y así puedes hacer que las plataformas invisibles se vean.

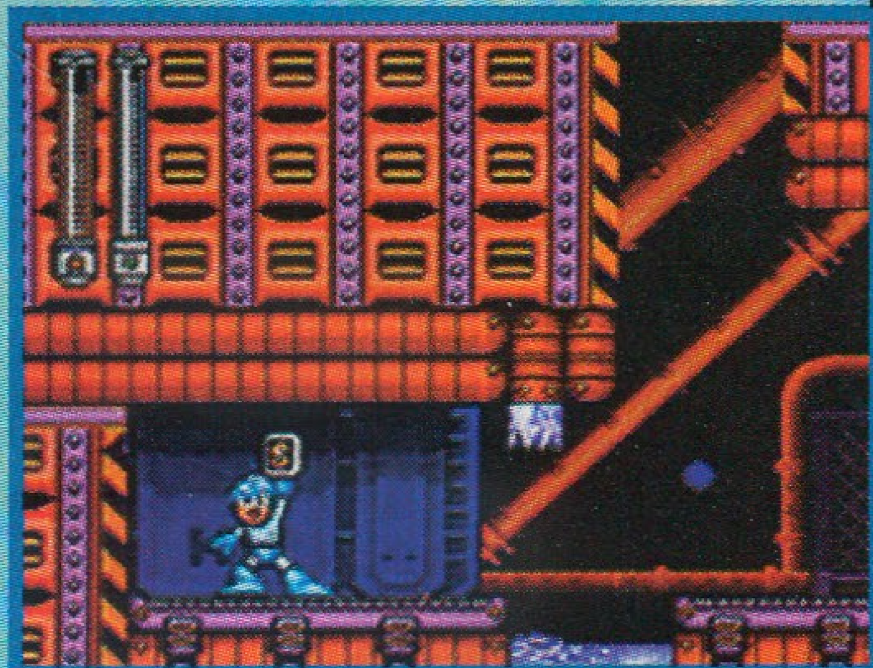




Esta letra está en la escena de Junk Man y para conseguirla llega a la media meta, utiliza Freeze C. en la lava para que se congele y puedas pasar por el hueco que te lleva a las escaleras.



Baja por ellas y utiliza otra vez Freeze C. en la lava para poder tomar la S.







La H está en la escena de Freeze Man. Llega a donde están las puntas y avanza hasta la derecha. Al llegar aquí, súbete a la plataforma de hielo con Rush Coil y sube las escaleras.

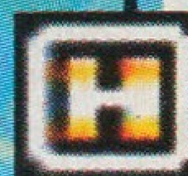


Ya arriba, tienes que ser rápido. Colócate en la orilla de las plataformas para ir subiendo y conseguir la H.





Ya con esto tienes automáticamente S. Adaptor.



P SHIELD



Esta arma, o más bien escudo, pertenece a Proto Man y para obtenerla tienes que encontrar 3 veces a Proto Man.

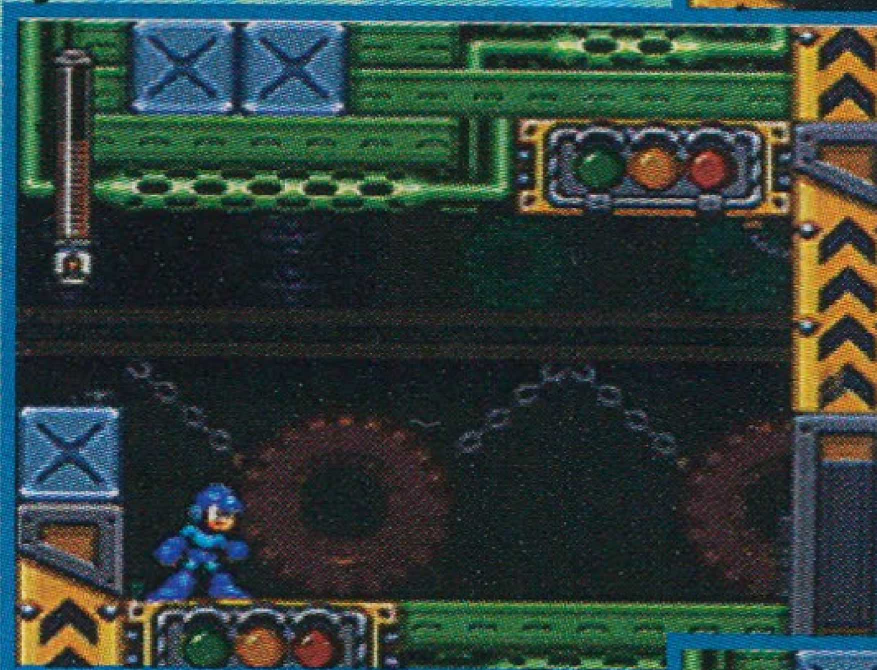
1 La primera vez que te lo encuentras (a Proto Man)

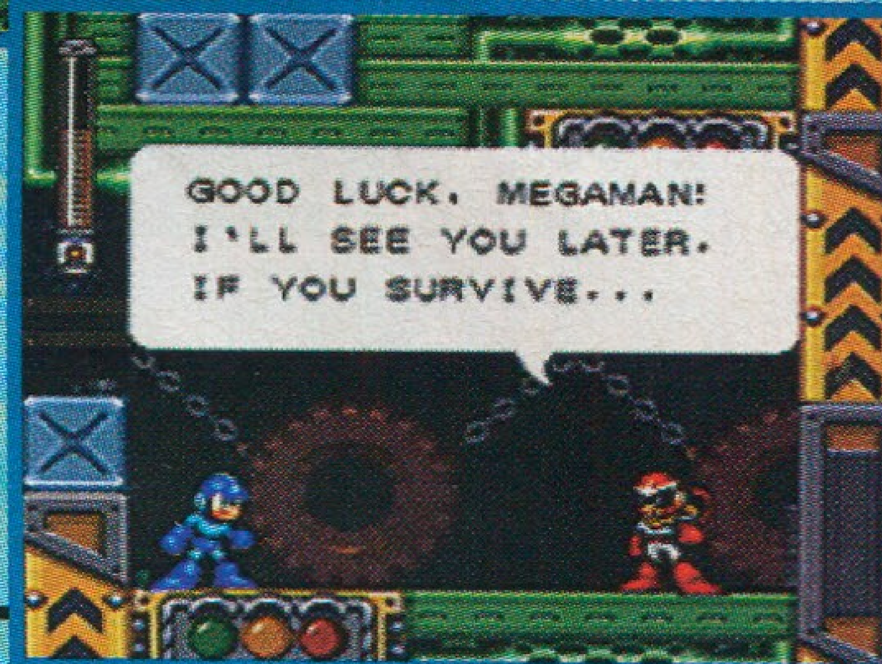


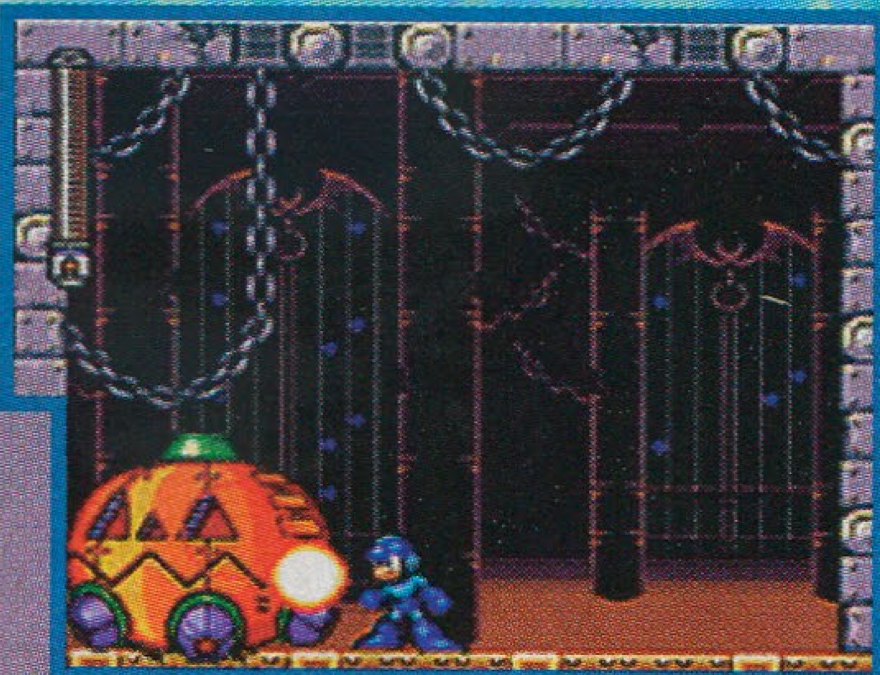


es en la escena de Cloud Man, después de pasar las plataformas invisibles. Cuando llegues aquí, sube por la escalera y automáticamente saldrá él.

2 En la escena de Turbo Man, después de pasar la parte donde van avanzando llantas por el techo, sube por la escalera 2 pantallas y atravieza la pared como se ve en las fotos.

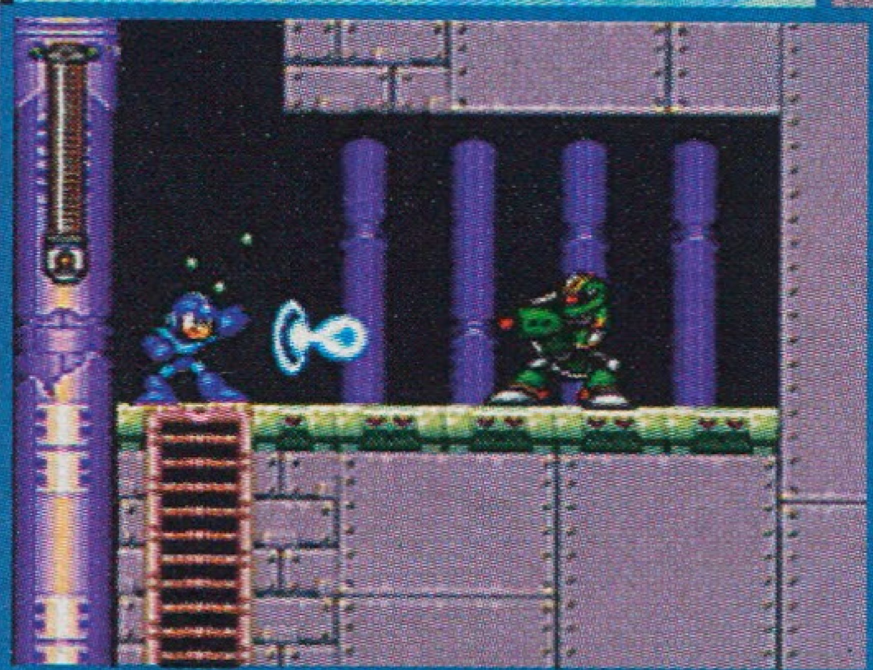


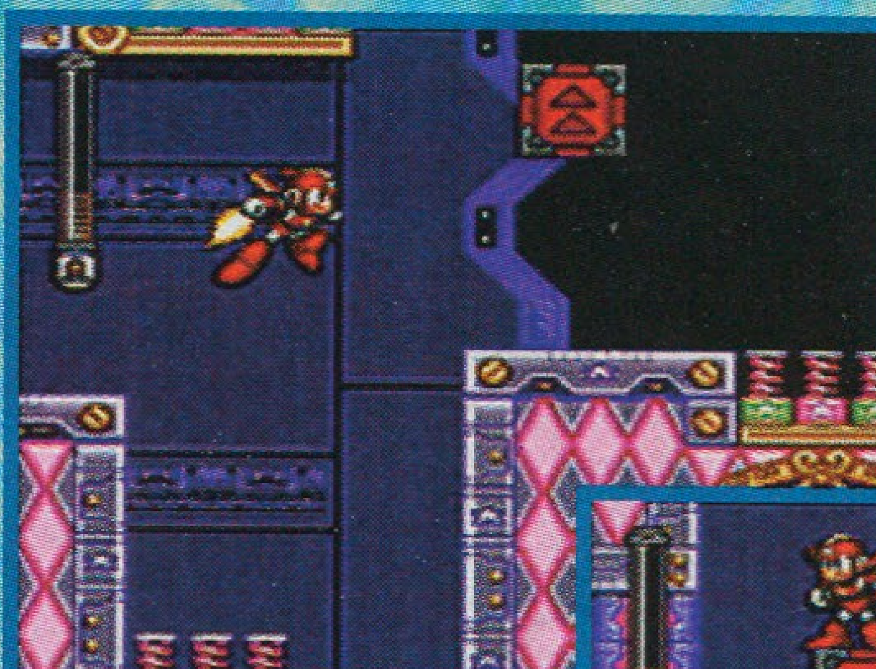




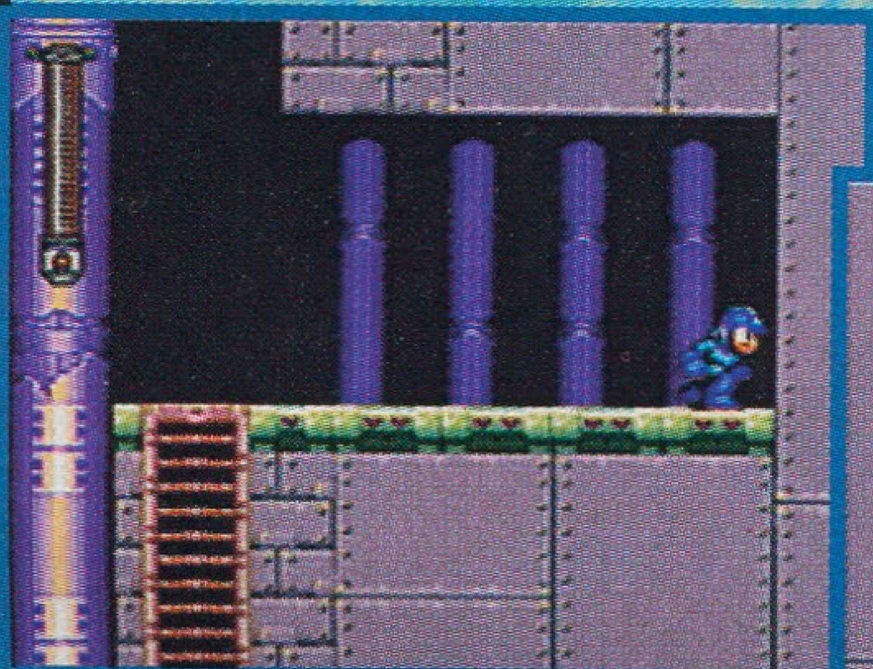
Así sale Proto Man por segunda vez.

3 Finalmente, en la escena de Shade Man, llega al cuarto donde sale la

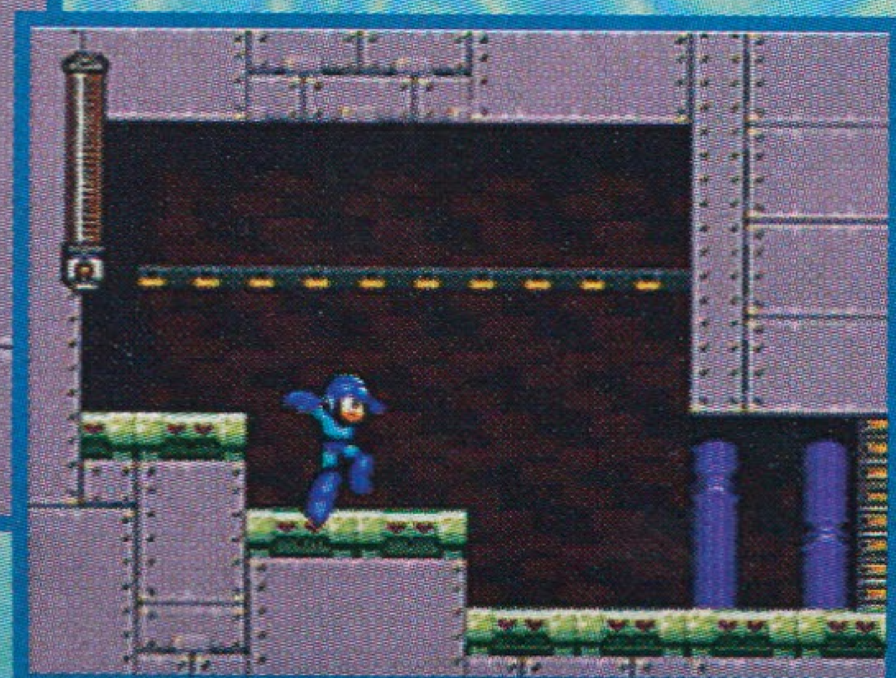




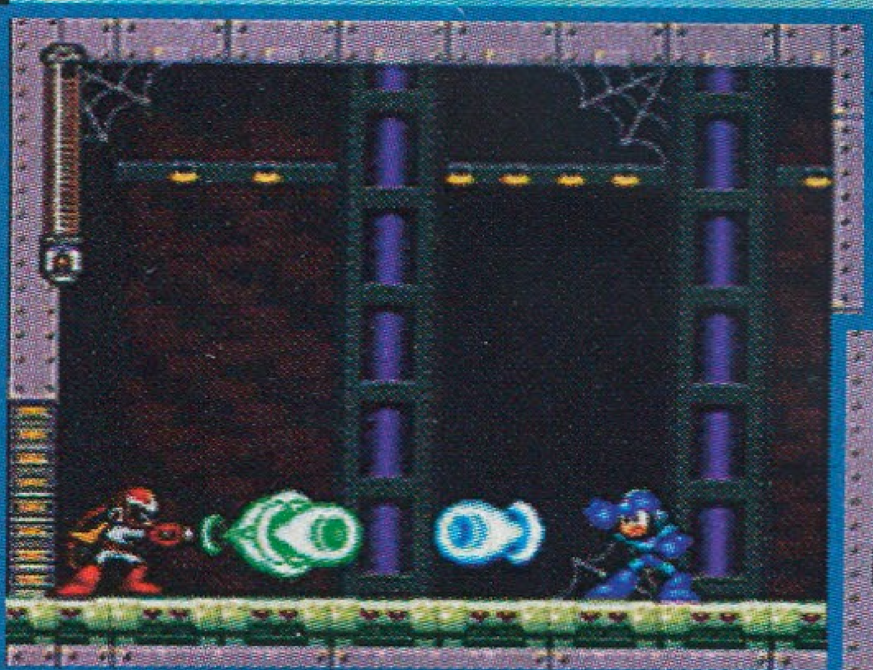
calabaza, elimínala y cuando ésta destruya el suelo y tú bajes por el hojo que deja, elimina al robot de la derecha. Ahora entra en el cuarto de la derecha cuya



entrada está disfrazada con una pared falsa.



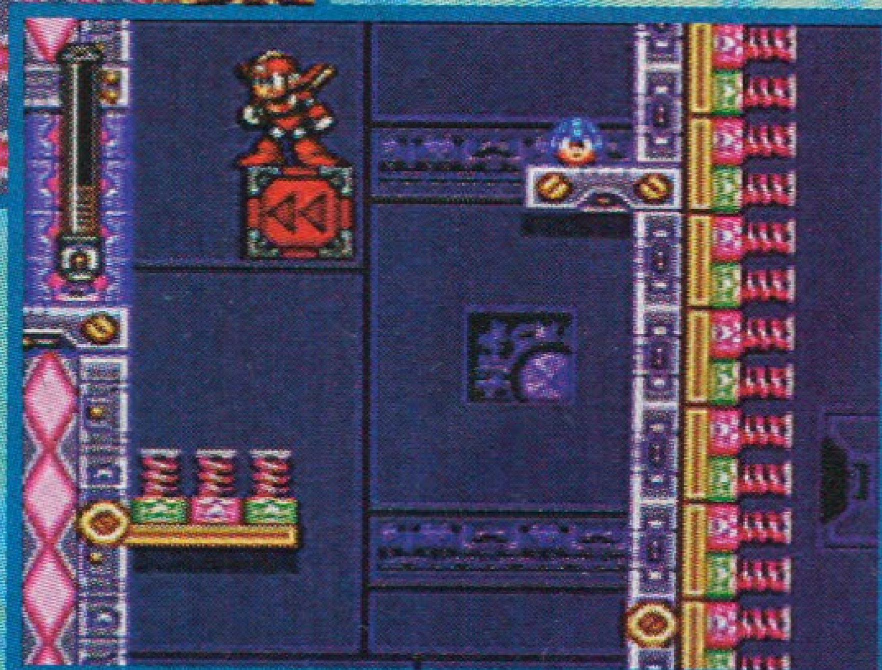
Pasa la puerta y encontrarás a Proto Man algo retador, ya que se enfrentará contigo para ver quién está más ma...l hecho.



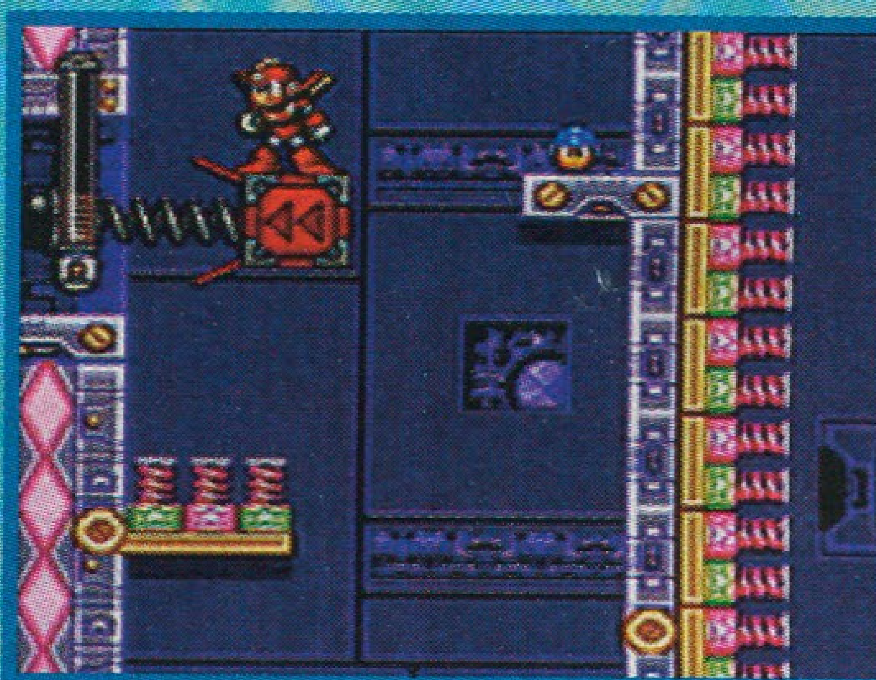


Si le ganas te dará su escudo y te dirá unas palabras de alivio.

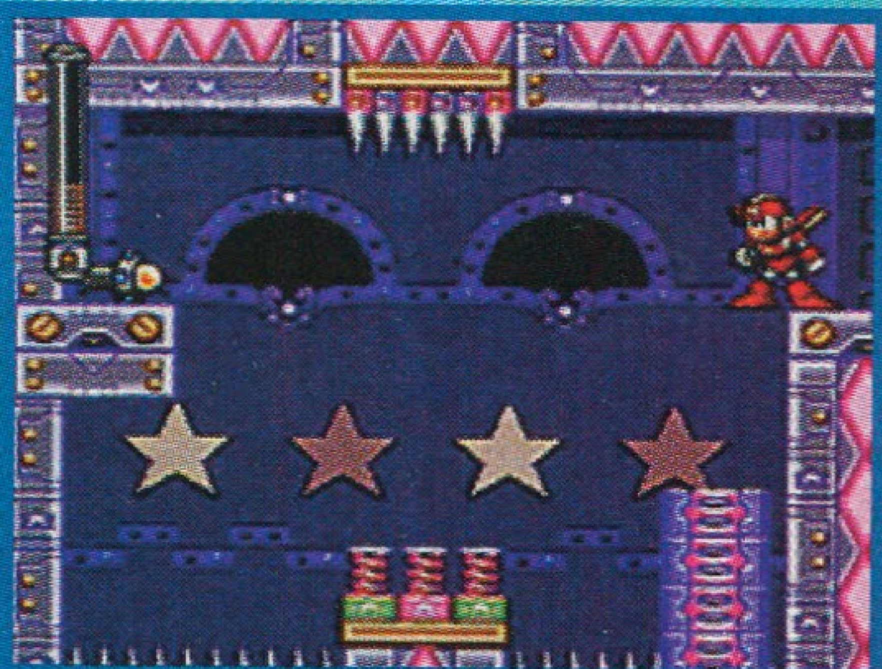
HYPER BOLT



En la escena de Spring Man, llega a la media meta y vé al cuarto de la derecha para que hayas subido todo por el lado izquierdo.



Ya arriba, salta sobre el cubo de donde sale un puño (puño, no cuchillo) para que le des vuelta y destruya la pared de la izquierda.



Ahora entra al cuarto y toma este item que te ayuda a autofabricar cosas nuevas para ti, como el Energy Equalizer.

Ya con esto tienes todas las armas y aditamentos adicionales a los 8 normales.

TIPS de War Gods

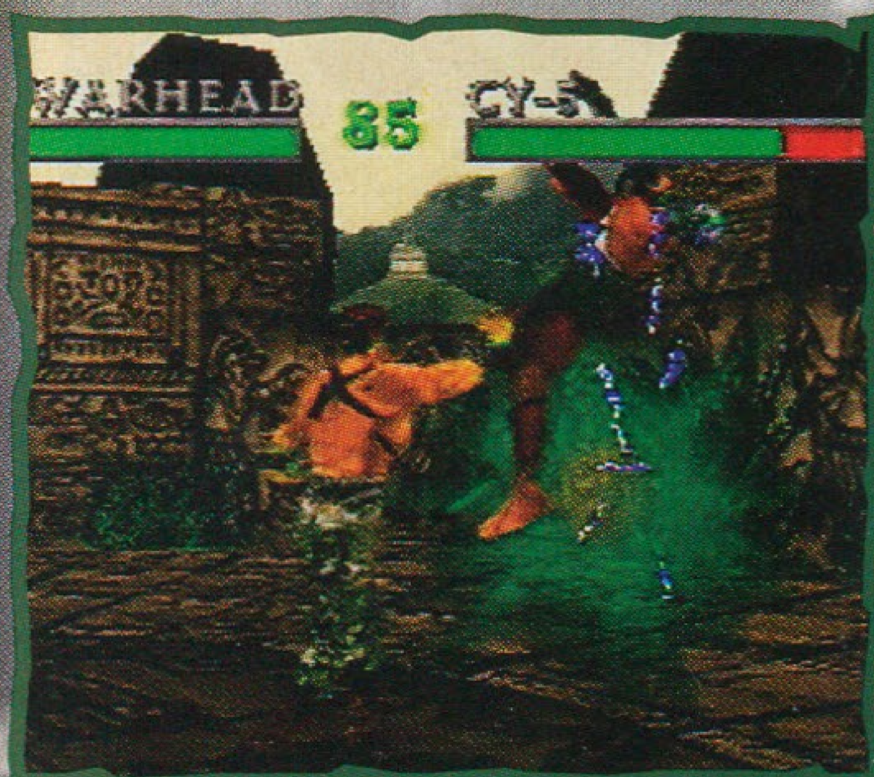
[Lo que está entre estos corchetes, se presiona simultáneamente.]

En este artículo te damos los movimientos de todos los personajes de este juego, recuerda que la movilidad es muy al estilo de Mortal Kombat, claro que te tienes que acostumbrar al estilo de las gráficas en 3D pero sigues jugando en 2D. Asi que comenzamos con los movimientos básicos.

Movimientos Básicos

Hay que dominar estos movimientos para después poder especializarte en cualquiera de los peleadores.

Los poderes se ejecutan en un movimiento continuo, más o menos con el mismo estilo de Mortal Kombat.

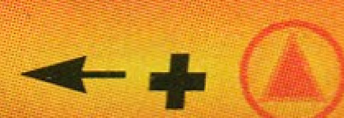


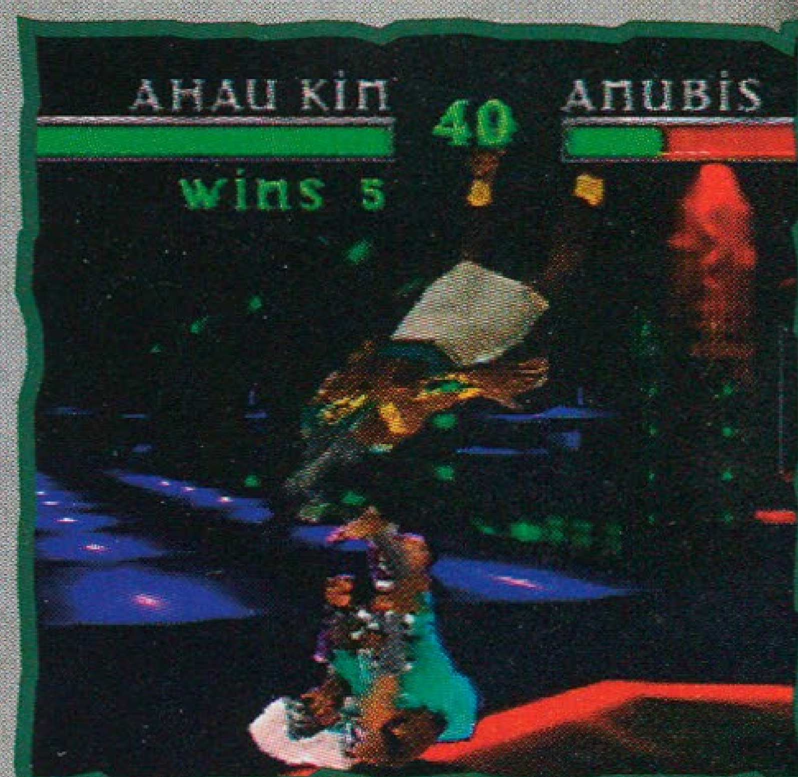


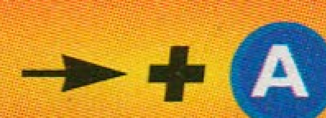




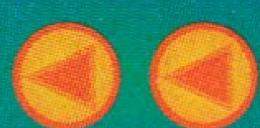






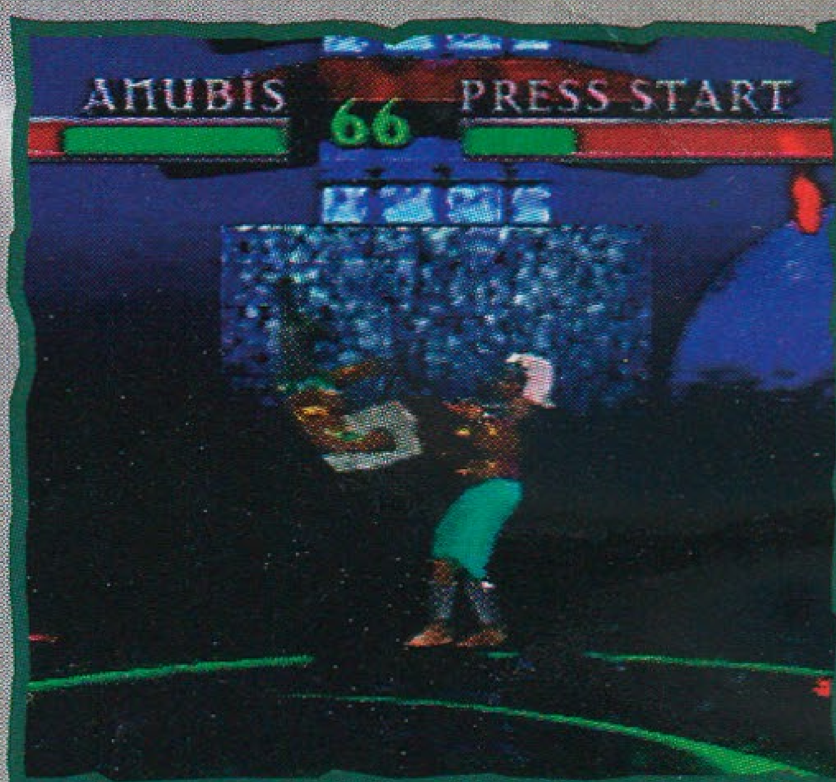






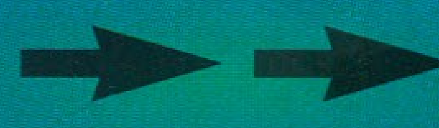



Mientras estás tirado en el suelo.



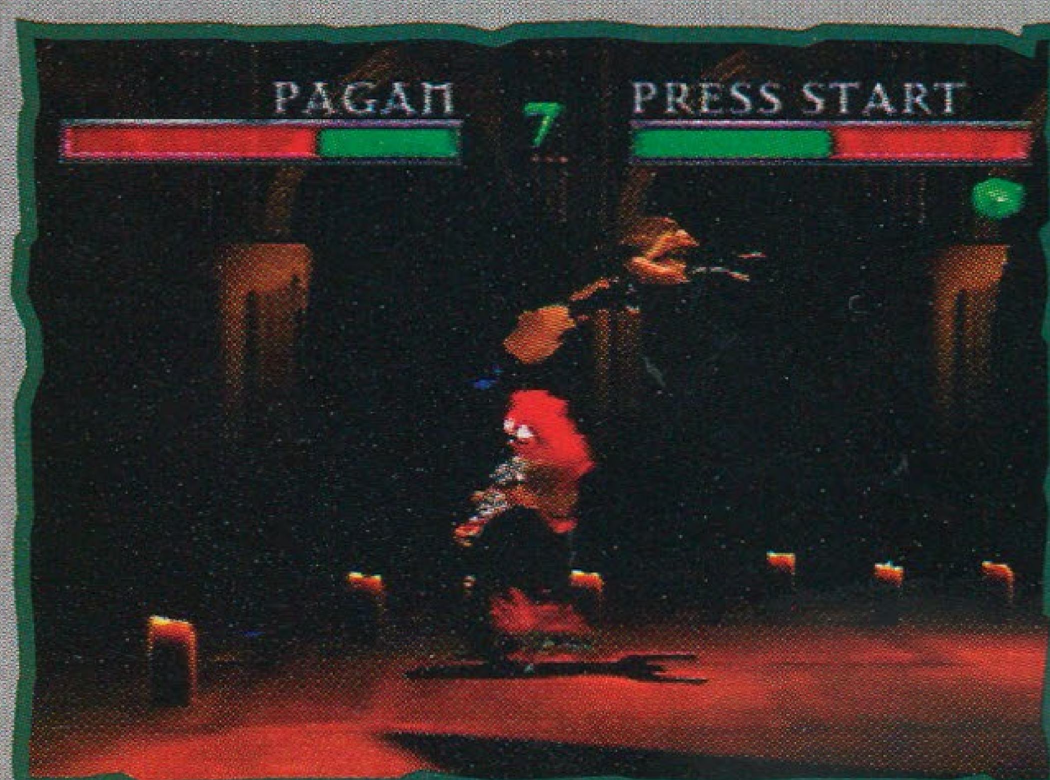

Mientras te levantas.

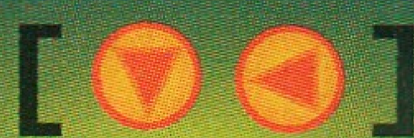







Mientras el oponente está tirado en el suelo.




Mantén presionados estos botones y después presiona Arriba o Abajo para saltar hacia los lados.



Mantén presionado este botón y después presiona Arriba o Abajo, para caminar hacia los lados.

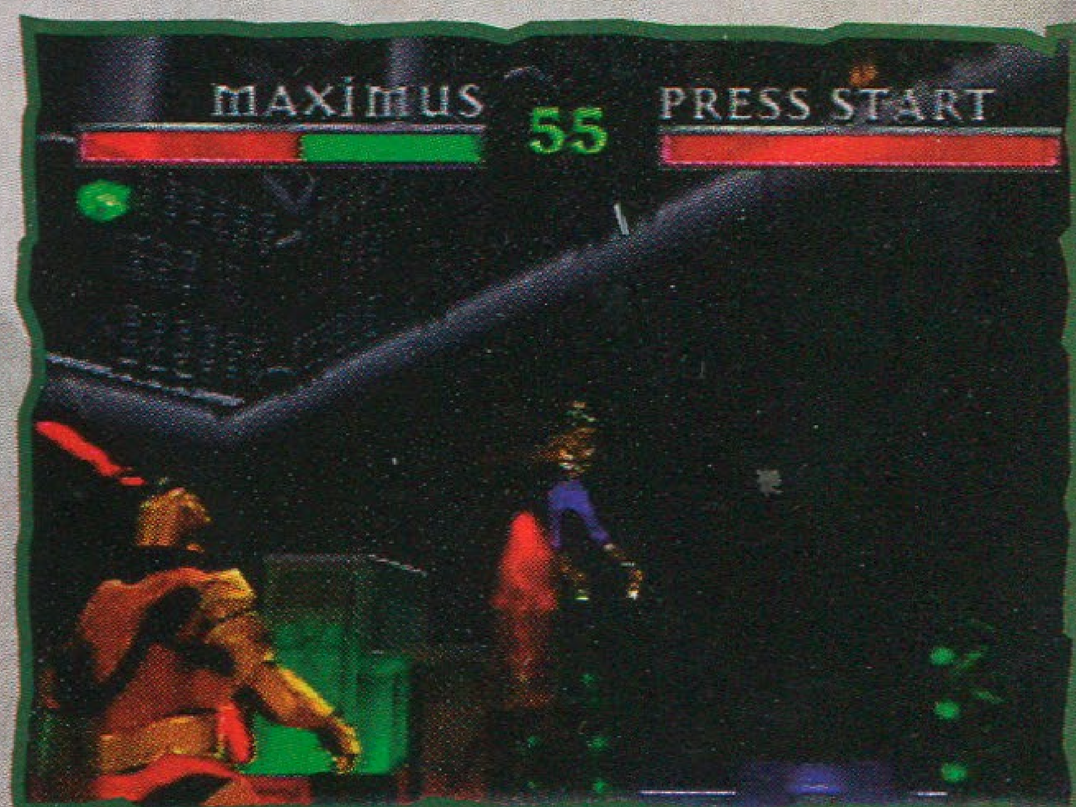
los siguientes movimientos los tienes que ejecutar cuando aparezca en pantalla "PROVE YOURSELF!"



Mantén presionado este botón ▼ y después presiona dos veces continuas Arriba o Abajo para deslizarte hacia los lados.



[↓ B]



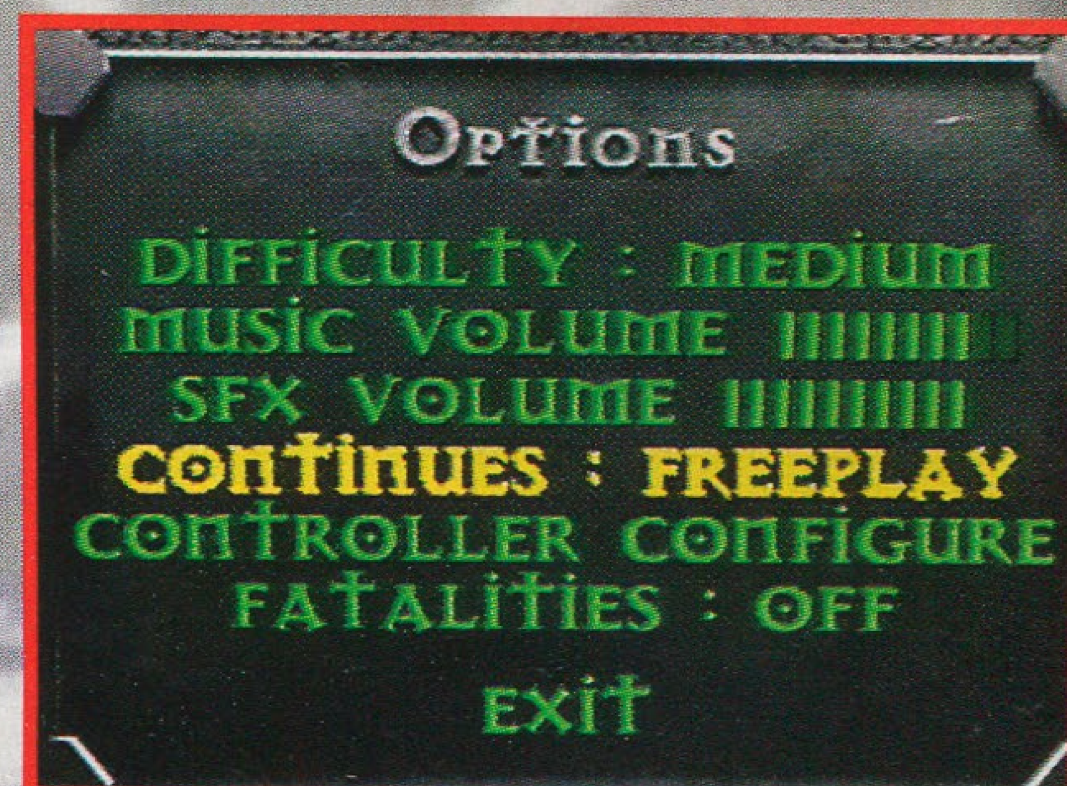
Mantén presionado ▼ y presiona: [← ▲]



Para obtener el FREEPLAY presiona *en* la pantallla del título del juego la siguiente secuencia:

◄ ◄ → A B ▲ ►

Si lo haces bien, se escucha All Too Easy y tienes acceso a FREEPLAY para tener continues ilimitados.



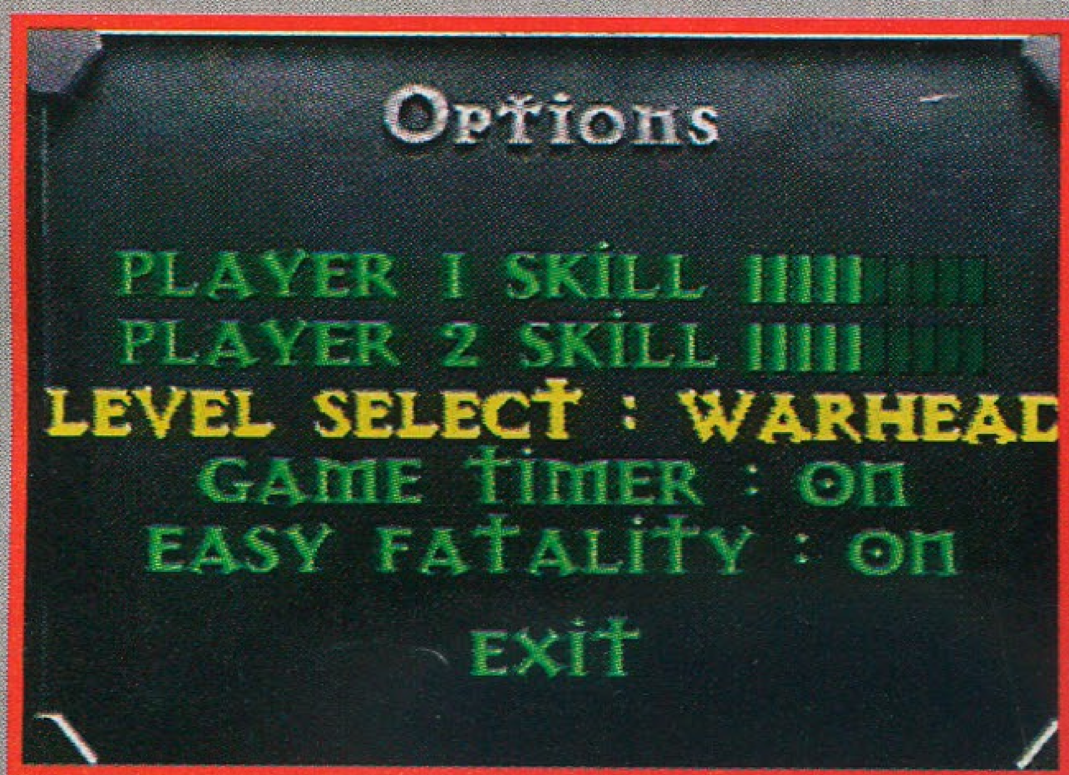
Para obtener el CHEAT MENU presiona *en* la pantallla del título del juego la siguiente secuencia:

→ → → B B A A

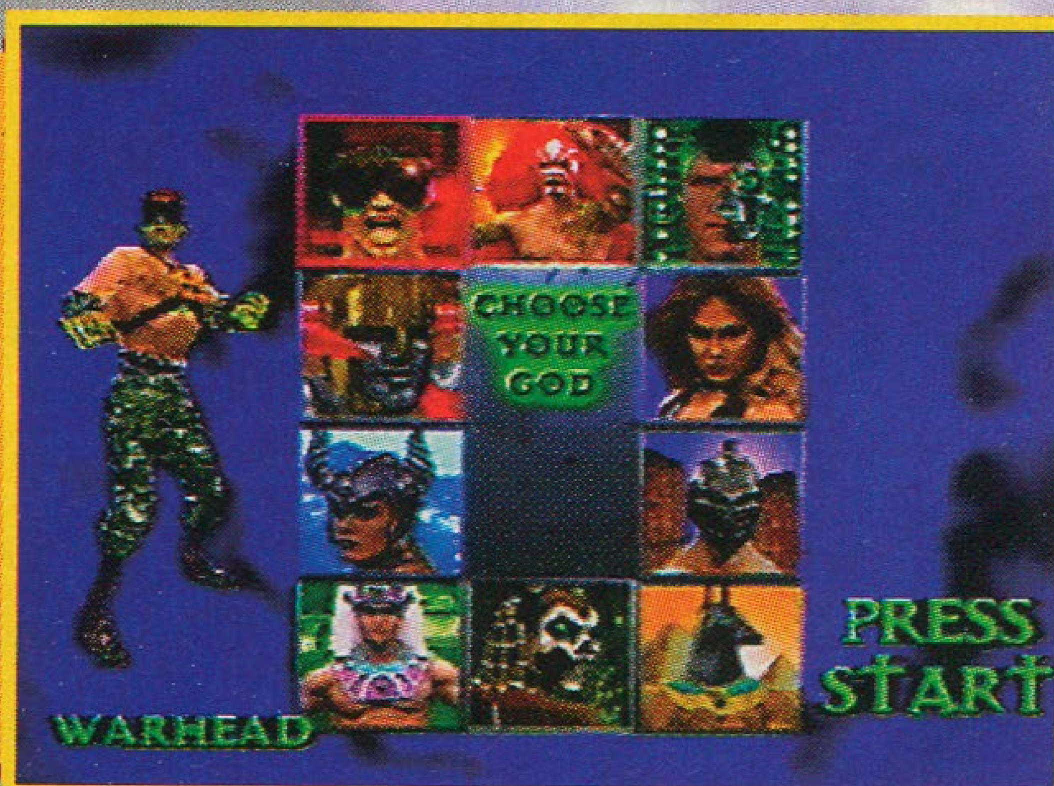
Si lo haces bien, se escucha All Too Easy y tienes acceso a nuevas opciones entre las cuales está el Easy Fatality, con lo que ahora sólo presionas simultáneamente

[B A ▲ ►]

a la distancia adecuada y ejecutas el Fatality.



Para seleccionar jugador al azar, presiona "si ya todo mundo lo sabe" [↑ START]



Si quieres jugar con el esbelto Grox en la pantalla de selección de jugador presiona:

↓ → ← ← ↑ ↓ → ↑ ← ←

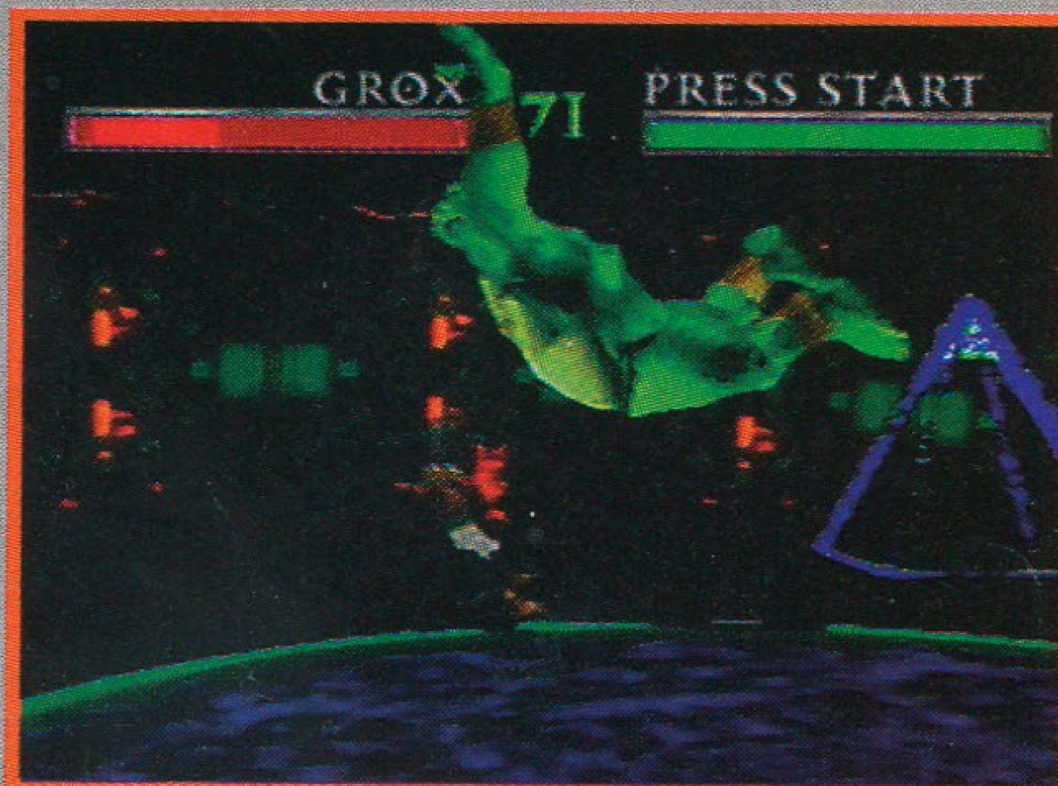
Si lo haces correctamente se escucha All Too Easy y selecciona cualquier personaje y al entrar a la escena, ya controlarás a Grox.

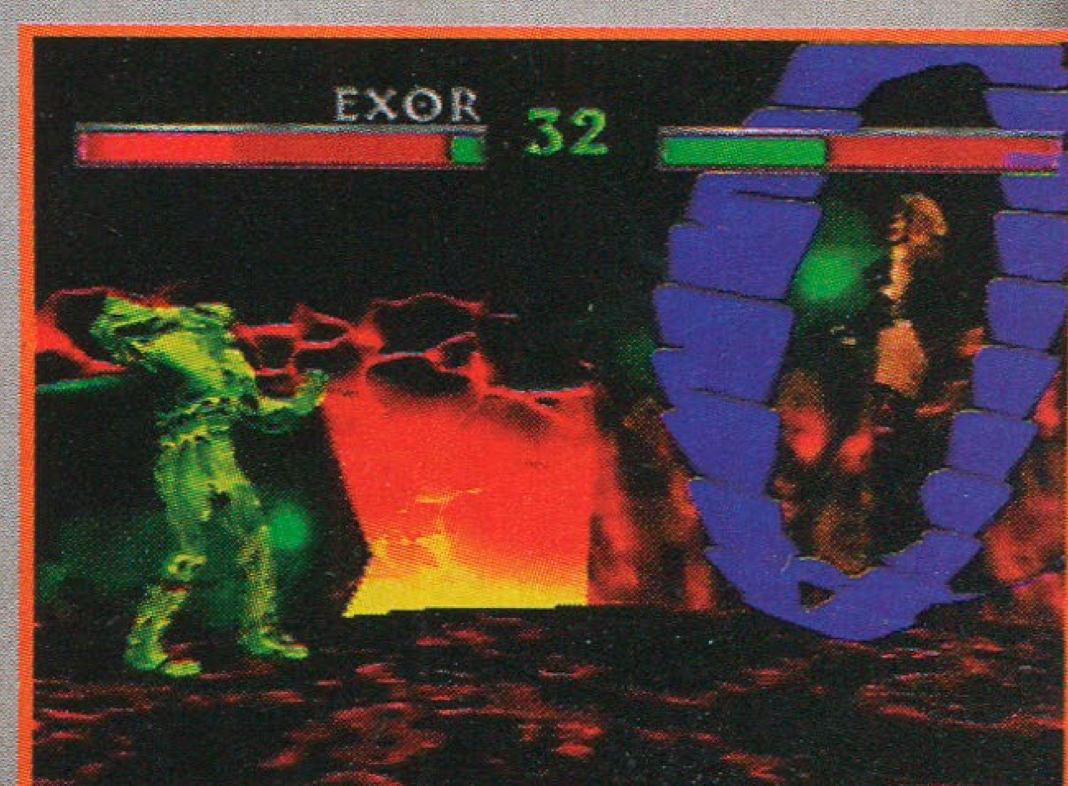
Si quieres jugar con el último jefe Exor, en la pantalla de selección de jugador presiona:

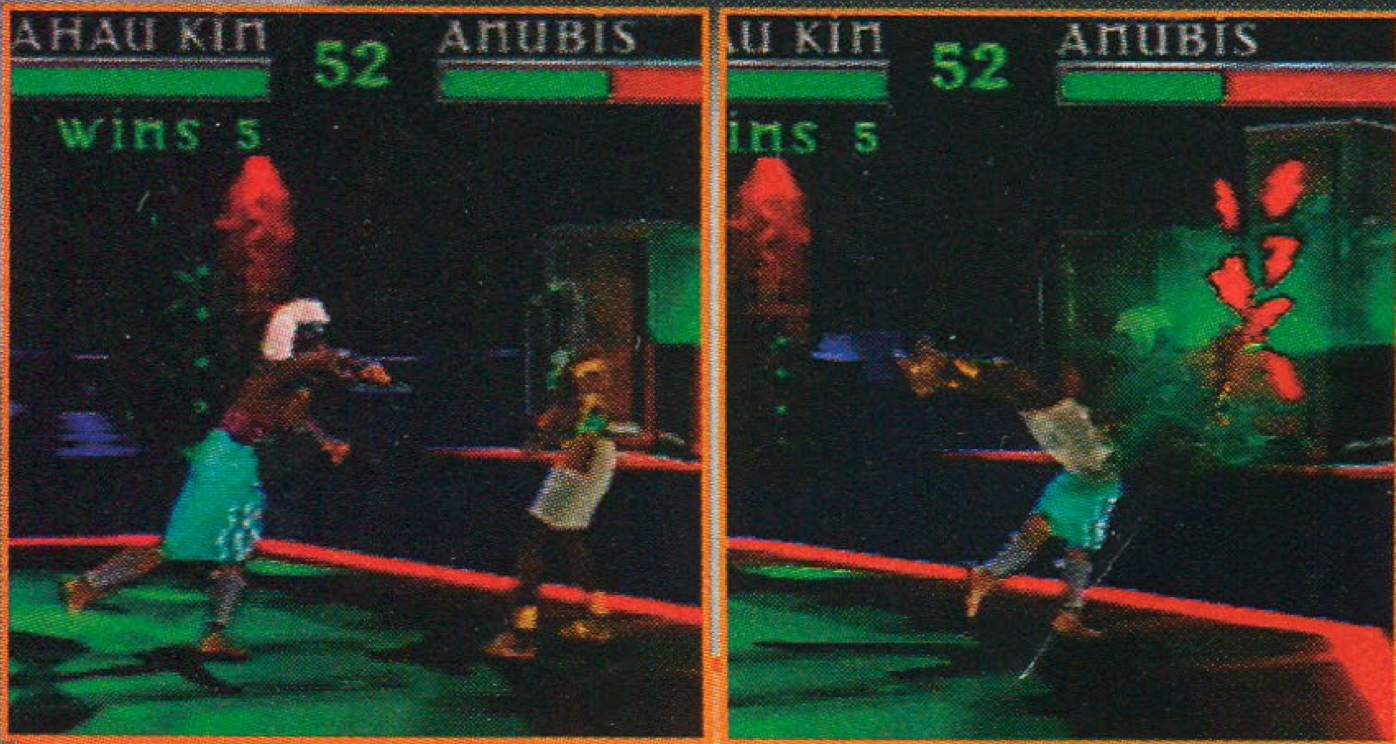
← ↓ ↓ → ← ↑ ← ↑ → ↓

Si lo ejecutaste bien, se escucha All Too Easy, selecciona cualquier personaje y al entrar a la escena ya controlarás a Exor.









→ → + [▲ ▶]

Con este movimiento atacas rápidamente al oponente desde cualquier distancia.

AHAU KIN

Con este movimiento mantienes inmóvil a tu oponente por un instante, además de que lo acercas hacia ti listo para un combo.

← → + A





↓ → A

Puedes hacerlo presionando sólo una vez hacia atrás, pero dependiendo de cuántas veces presiones atrás, 1 ,2 ó 3 veces, serán los poderes que lances.

← ← ← → + B





↓ ↑ + ▶





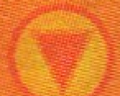
↓ ← B

Y si justo después presionas 2 veces al frente, rematas al oponente.

→ →

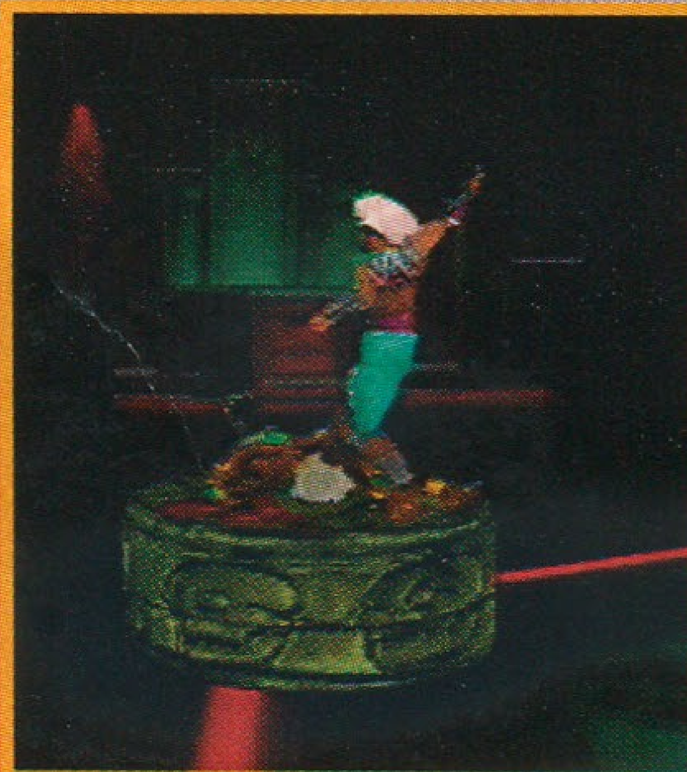
FATALITY

Mantén presionado



y ejecuta la siguiente secuencia:

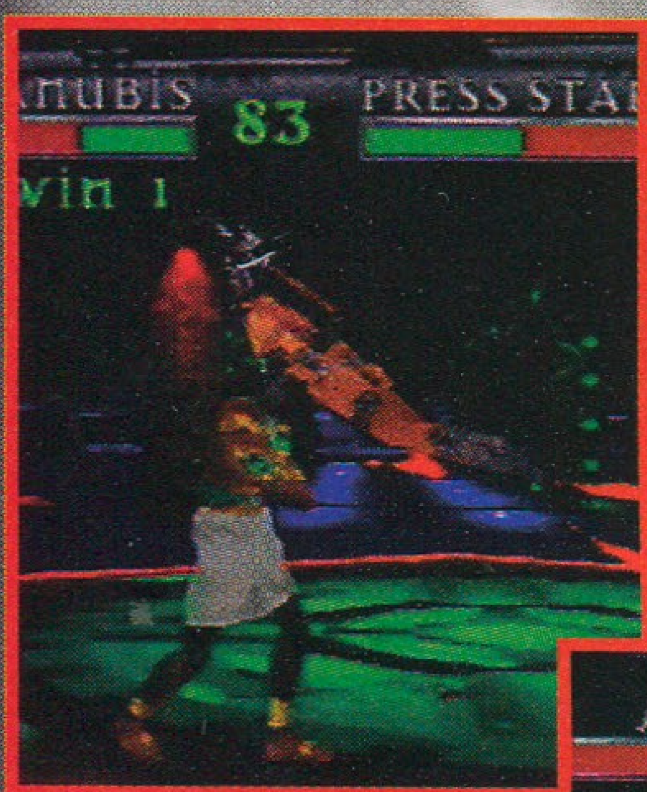
↑ ↓ ↑ + ▲





Este movimiento lo tienes que ejecutar cuando aparezca en pantalla "PROVE YOURSELF!" y casi pegado al oponente.

ANUBIS



→ ↓ ← + [▲ ▶]

↓ ← + A





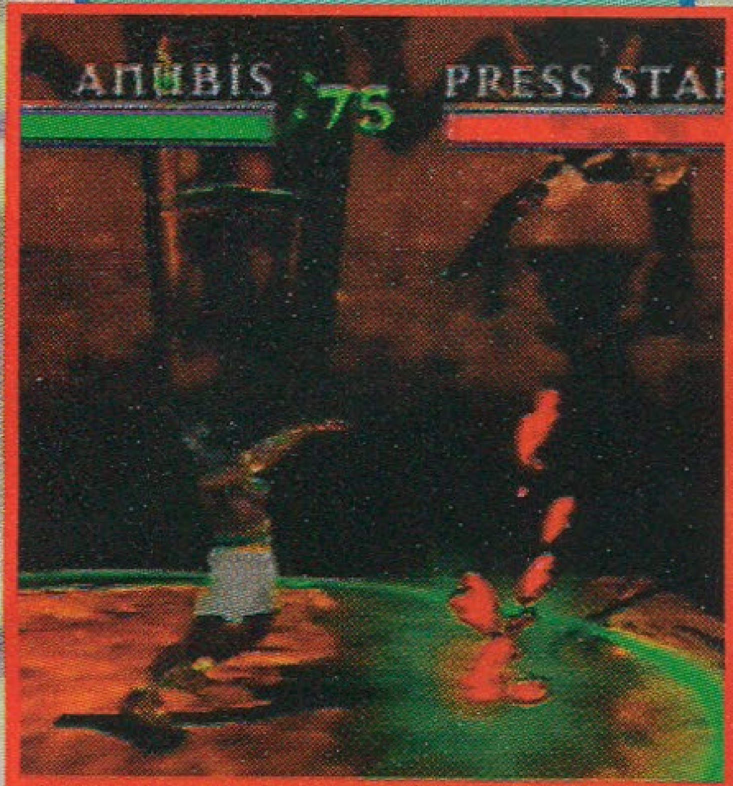
↓ ← + ▶

Presiona adelante varias veces, para conectar más golpes.

→ →

↓ → + B

← → + (▶)





↓ → + (▲)

FATALITY

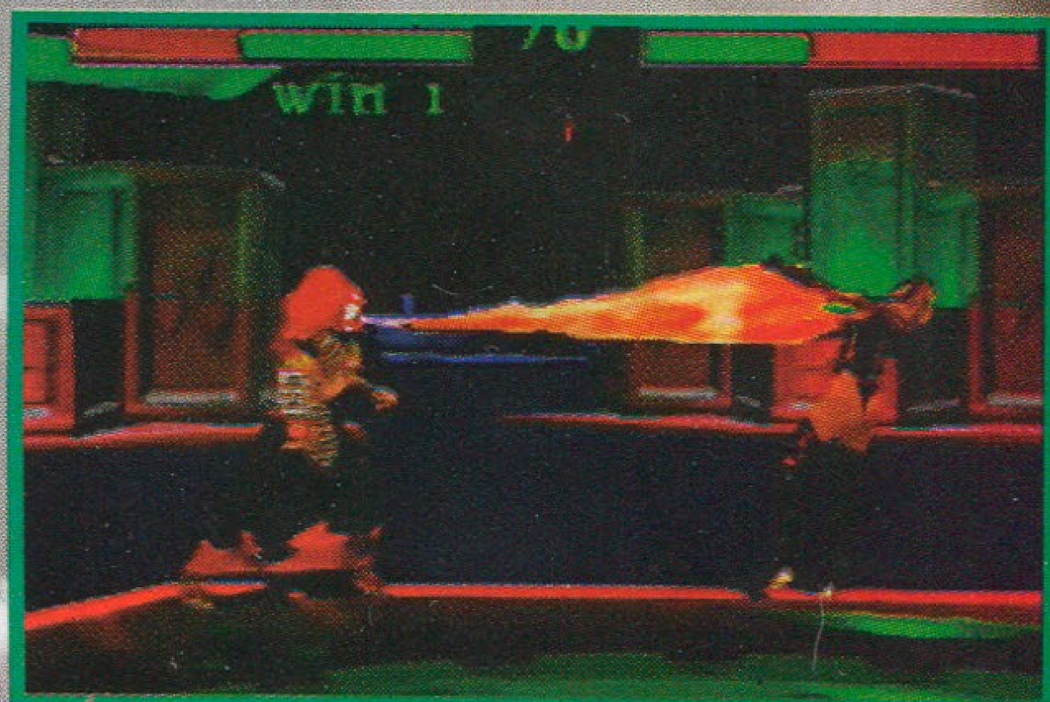
Este movimiento lo tienes que ejecutar cuando aparezca en pantalla "PROVE YOURSELF!" a una distancia de media pantalla entre el oponente y tú.

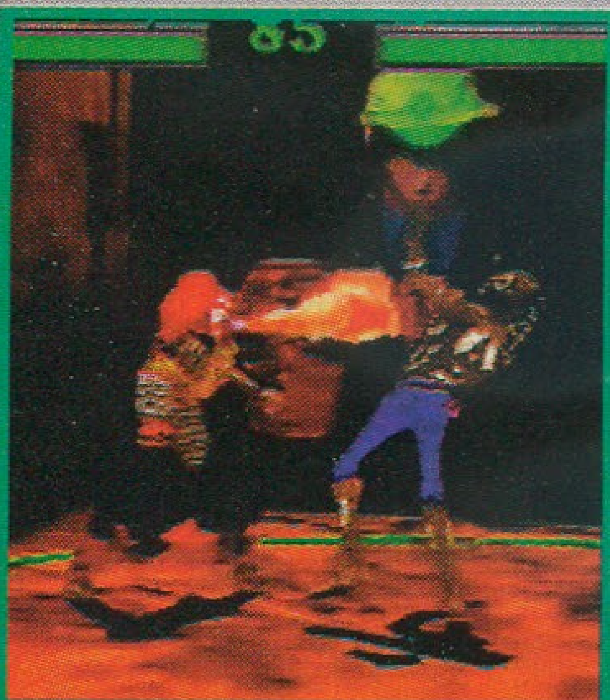


→ ↓ ← + [(B) (▶)]

KABUKI JO







← ← → + (A)

→ → + [(B) (A)]

Presiona rápido [BA] para conectar mas ataques

← ← ← → + (A)

← → + (A)

↓ → + (B)







Mantén presionado (▼) y ejecuta la siguiente secuencia: ↓ → + (B)







→ ↓ ← + (B) (A) (▶)



← ↓ → + (▶)



FATALITY

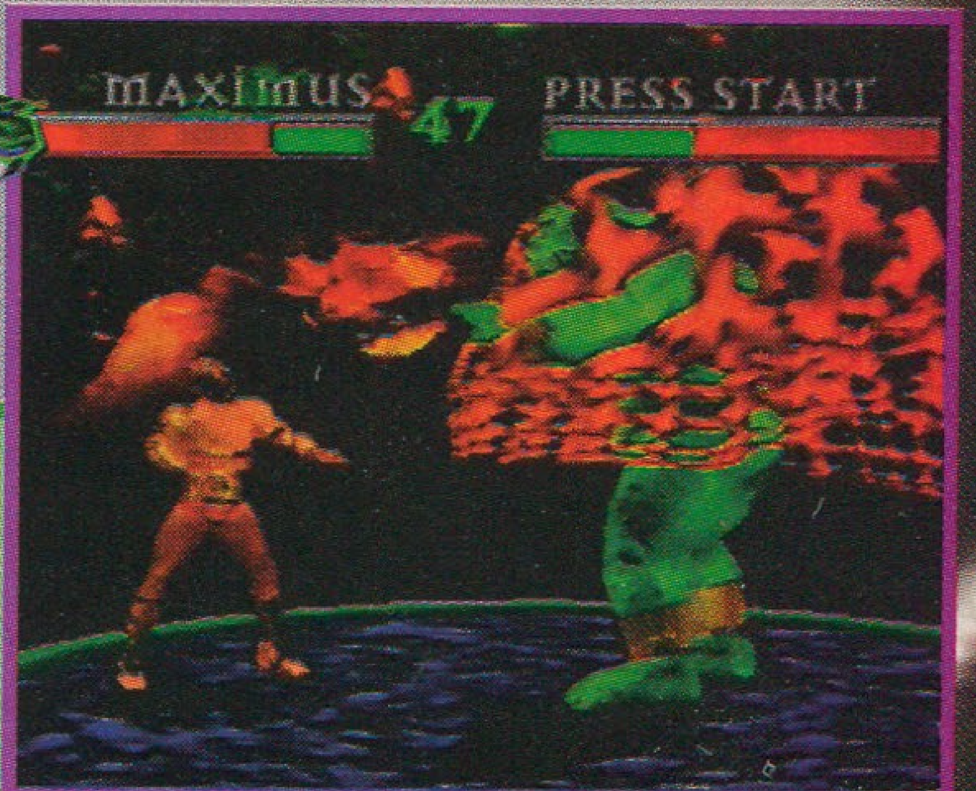
← ↓ → + [(▲) (▶)]

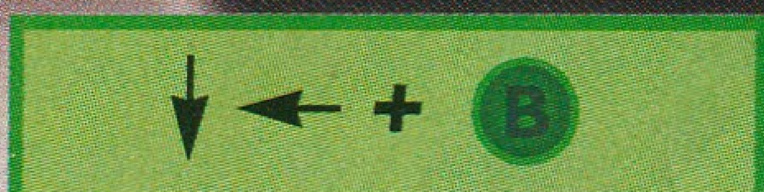
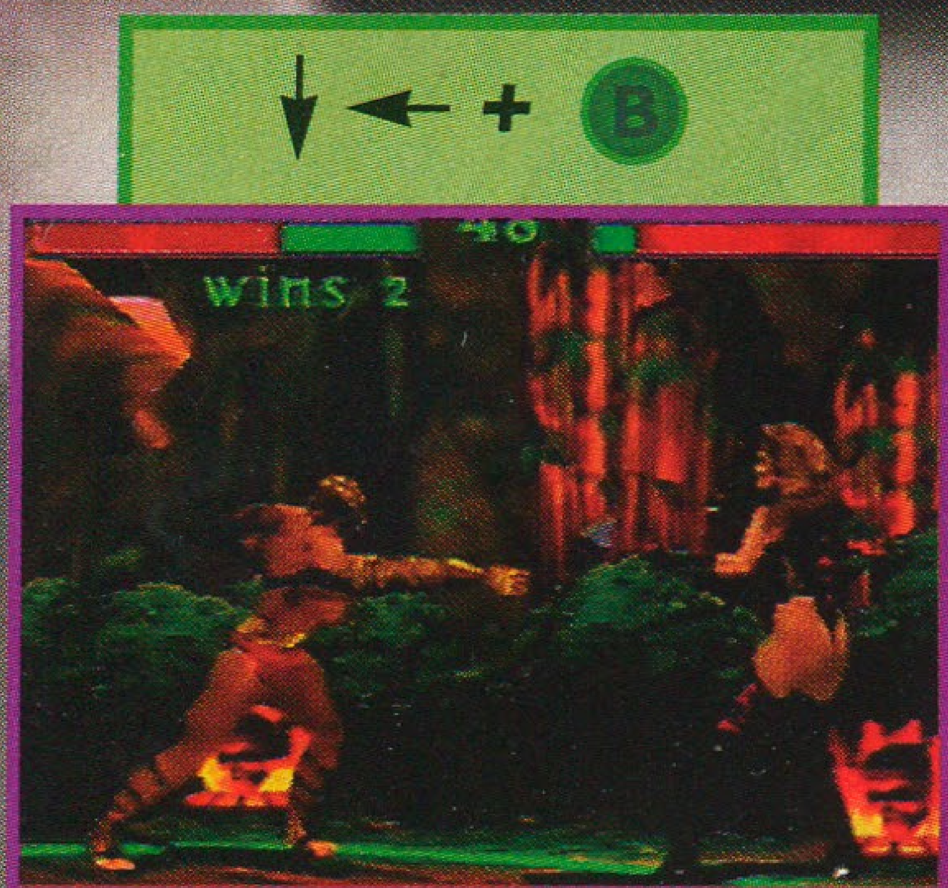
Este movimiento lo tienes que ejecutar cuando aparezca en pantalla "PROVE YOURSELF!", más o menos a dos cuerpos de distancia entre el oponente y tú.

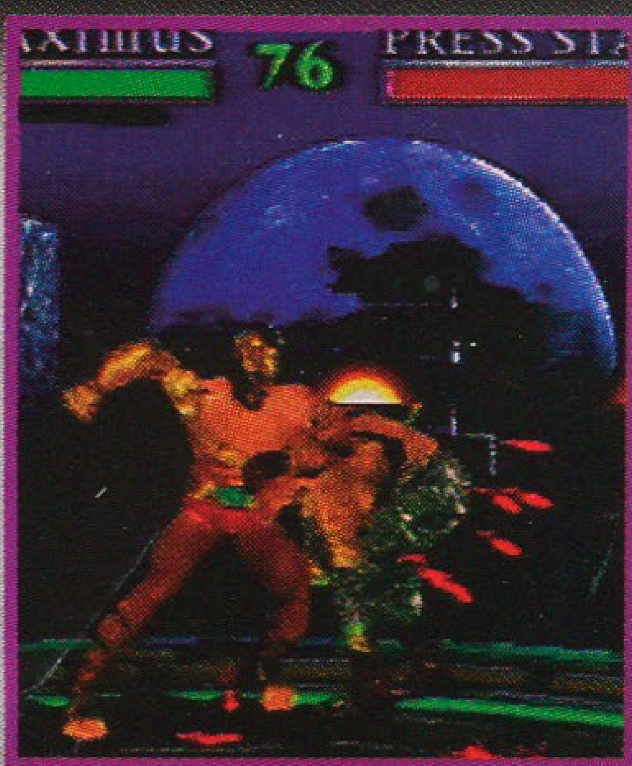


MAXIMUS

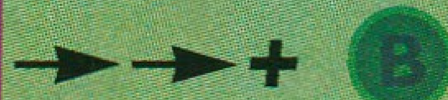
Con este movimiento mantienes inmóvil a tu oponente por un instante, listo para un combo. ← → + [(B) (A)]

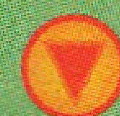


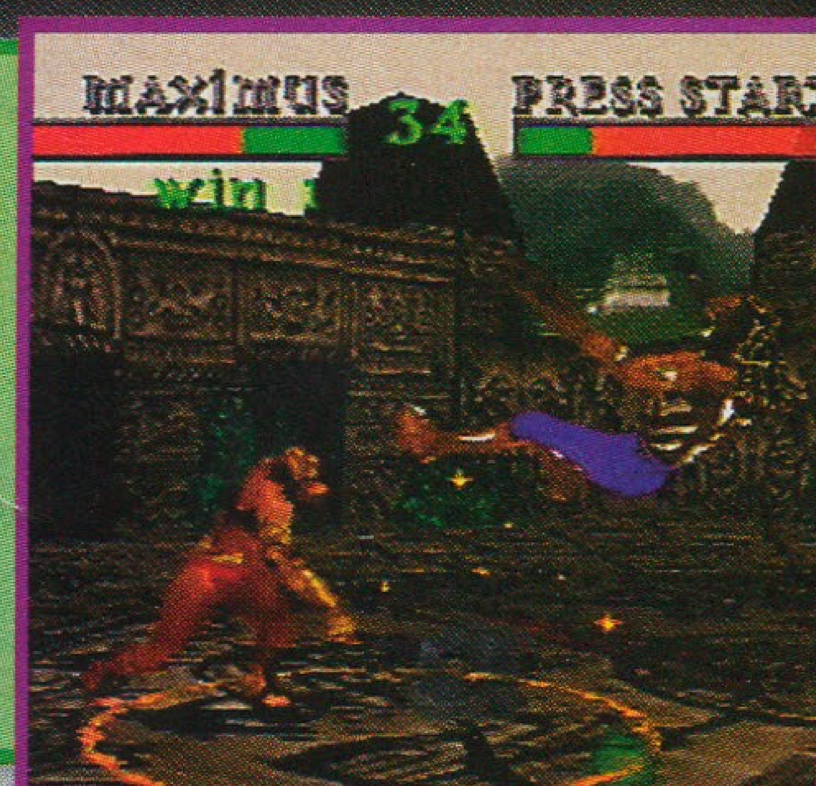





Ejecuta esto, mientras estés pegado al oponente y continúa presionando **B** para conectar más ataques.

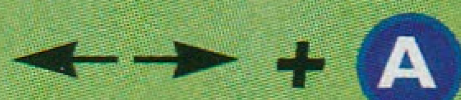
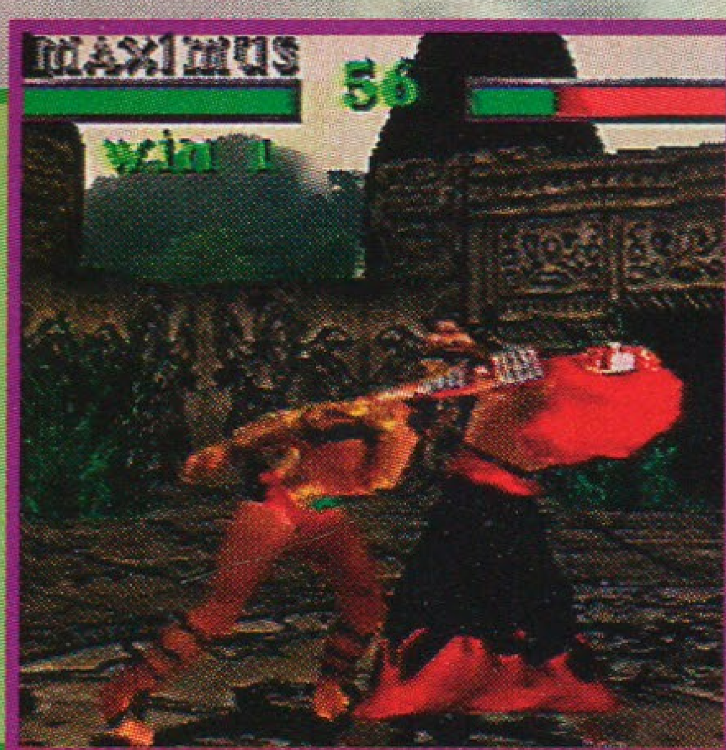


Mantén presionado  y ejecuta la siguiente secuencia:

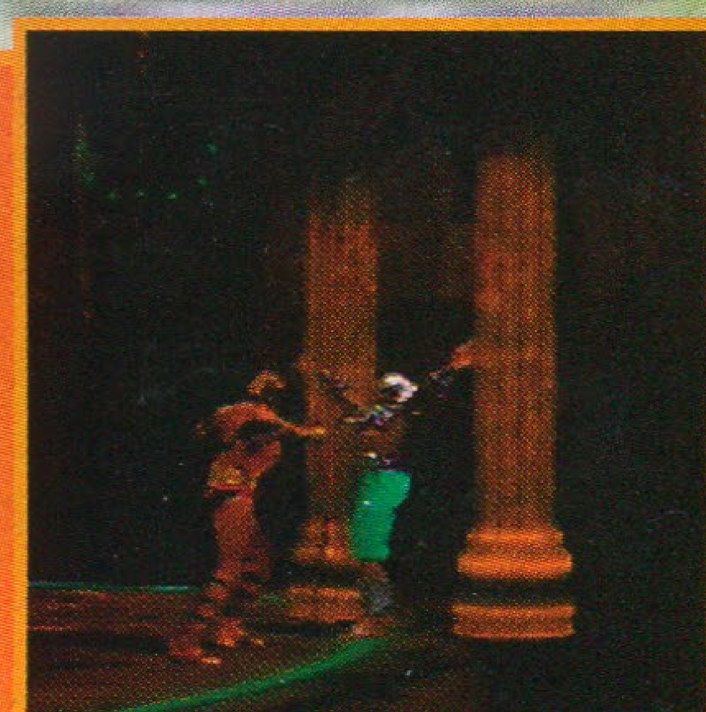





Ejecuta esto, mientras estés pegado al oponente y continúa presionando **A** para conectar más ataques.

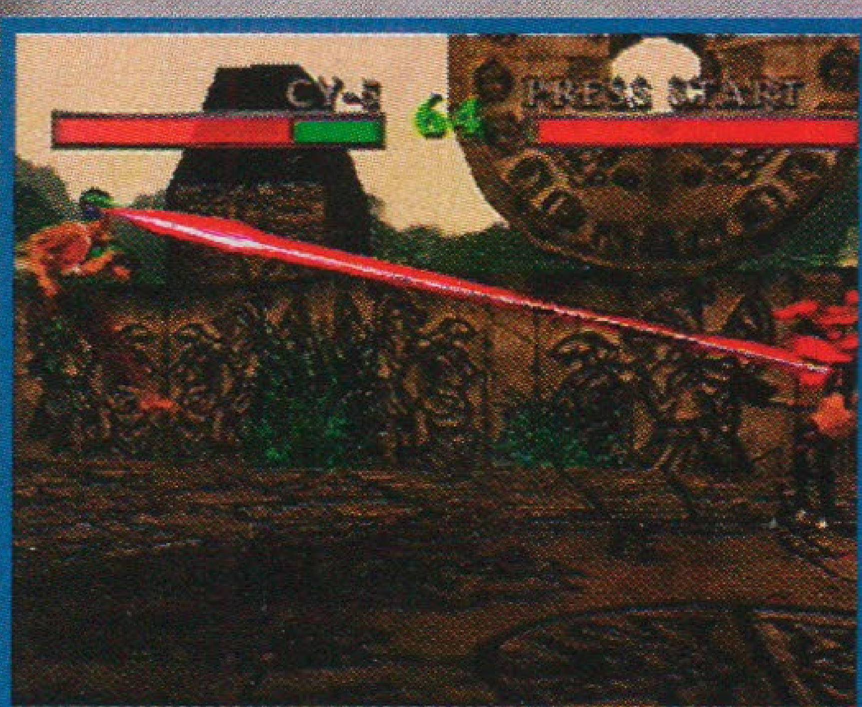



Mantén presionado  y ejecuta la siguiente secuencia:

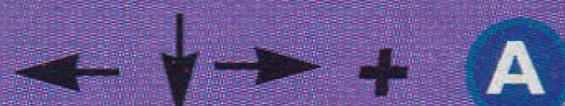
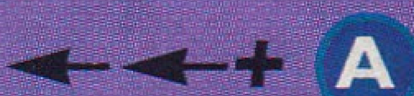



FATALITY

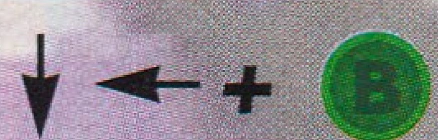
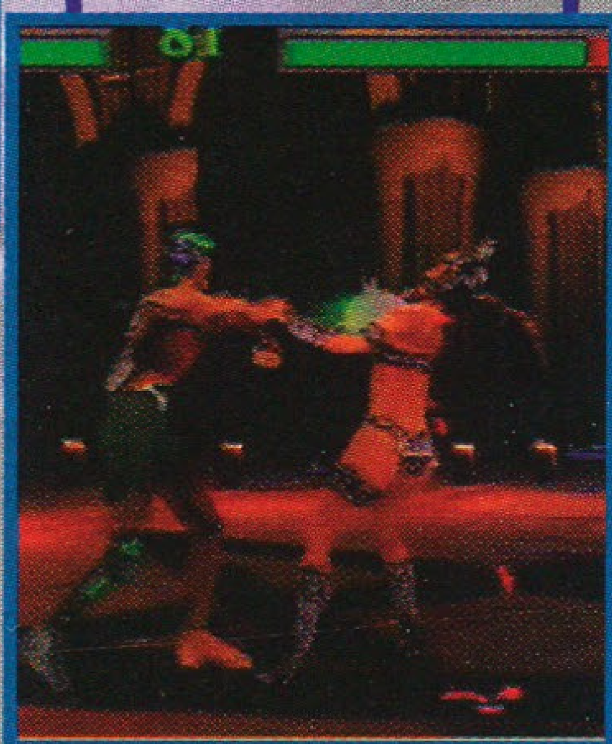
Este movimiento lo tienes que ejecutar cuando aparezca en pantalla "PROVE YOURSELF!" y pegado al oponente.

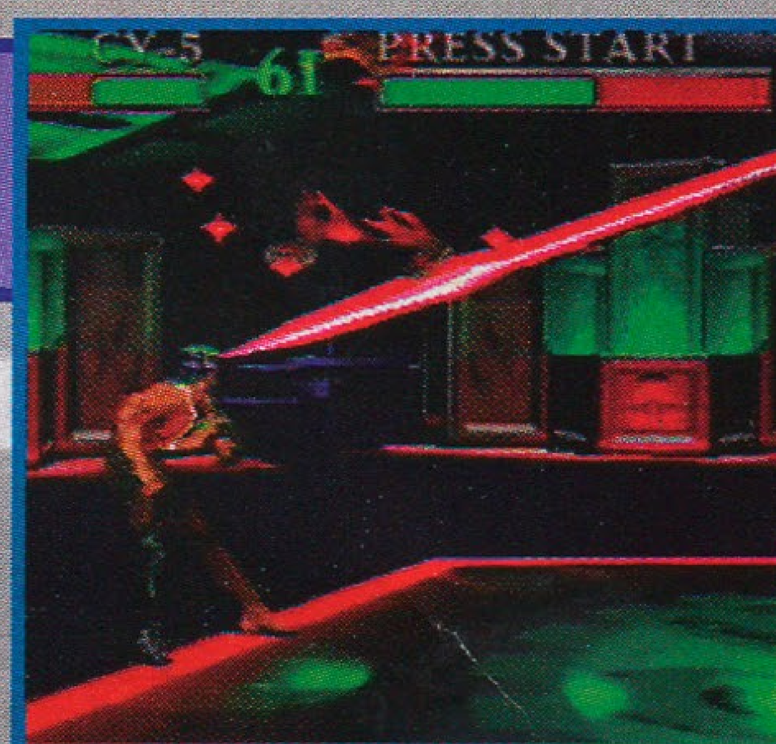


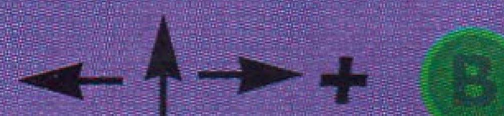
Lo puedes ejecutar saltando o en el suelo

Mantén presionado y ejecuta la siguiente secuencia:

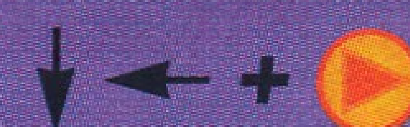
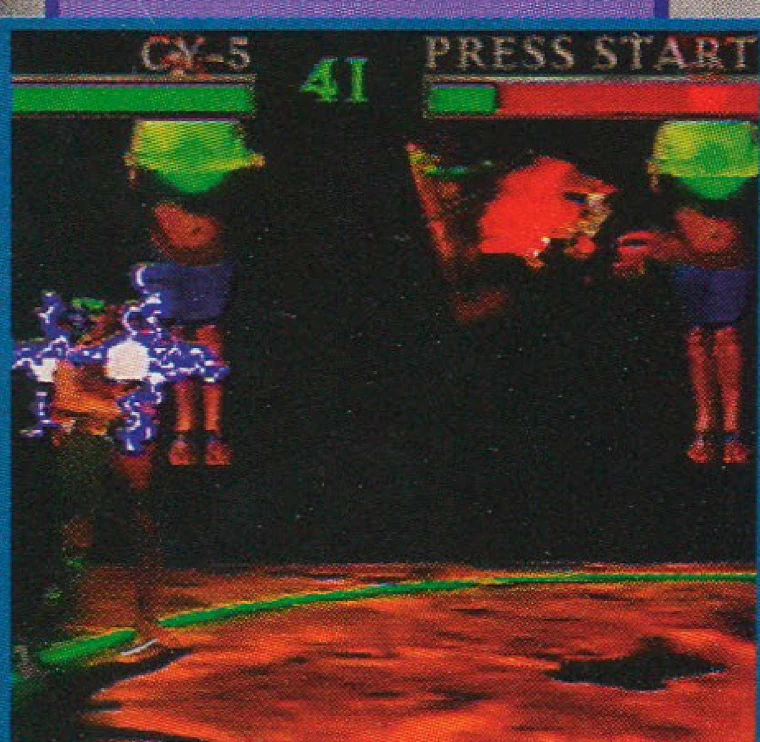









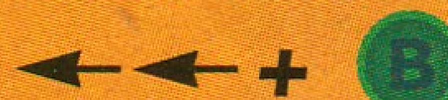


Y para lanzar los poderes que giran alrededor de ti presiona:



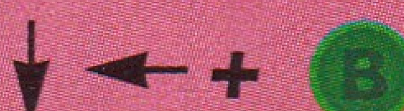

FATALITY

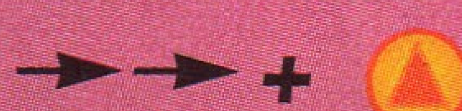


Este movimiento lo tienes que ejecutar cuando aparezca en pantalla "PROVE YOURSELF!" a una distancia de media pantalla entre el oponente y tú.



PAGAN


Continúa presionando los botones Arriba y **C** Derecha para conectar más ataques.









Con este movimiento mantienes inmóvil a tu oponente por un instante, listo para un combo

← ↓ → + A

FATALITY

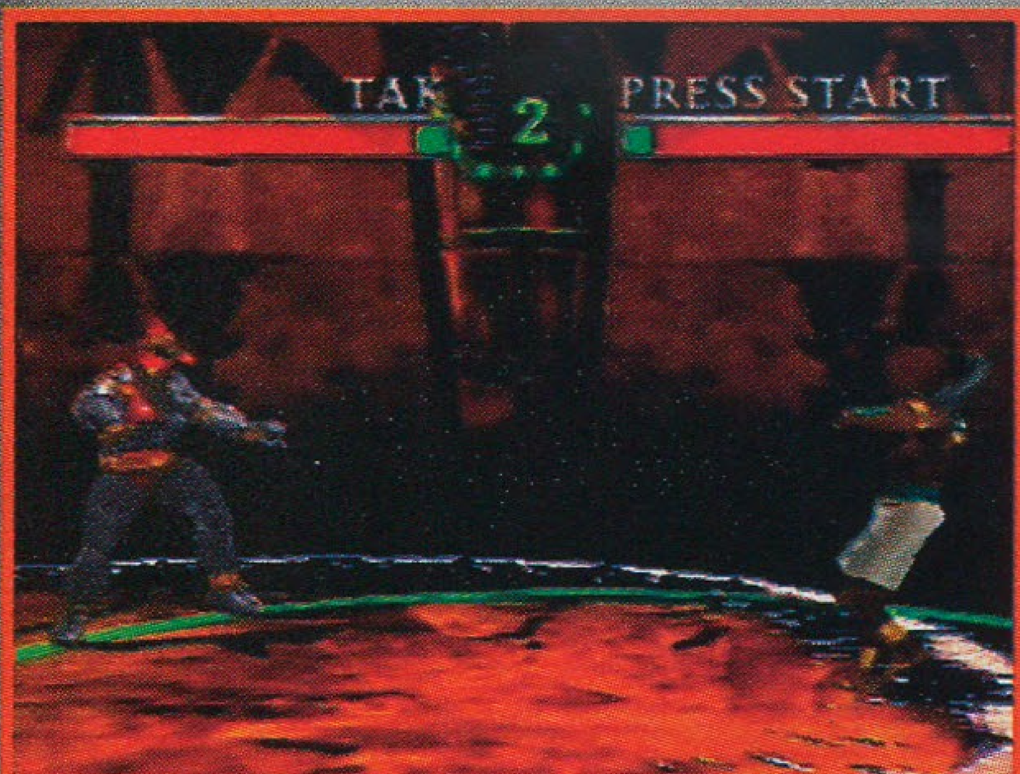
↓ ↓ + ▶

Este movimiento lo debes ejecutar cuando aparezca en pantalla "PROVE YOURSELF!", a una distancia de media pantalla entre el oponente y tú.

← → + A




TAK

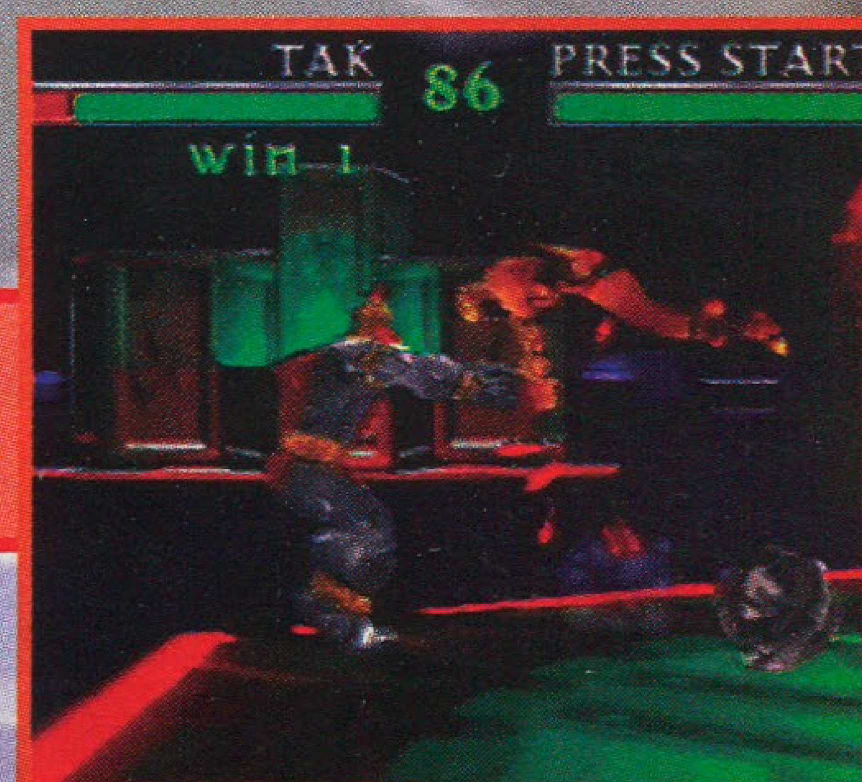


Mantén presionado ▼ y ejecuta la siguiente secuencia:

← ↓ → + ▶

Con este movimiento, dejas a tu oponente por un instante inutilizado y listo para un combo.

↓ → + A



↓ ← + B







Mientras estás pegado al oponente presiona:

→ ← + A

Y si presionas esta secuencia cuando tienes al oponente en lo alto, lo puedes rematar.

↑ ↓ ↓

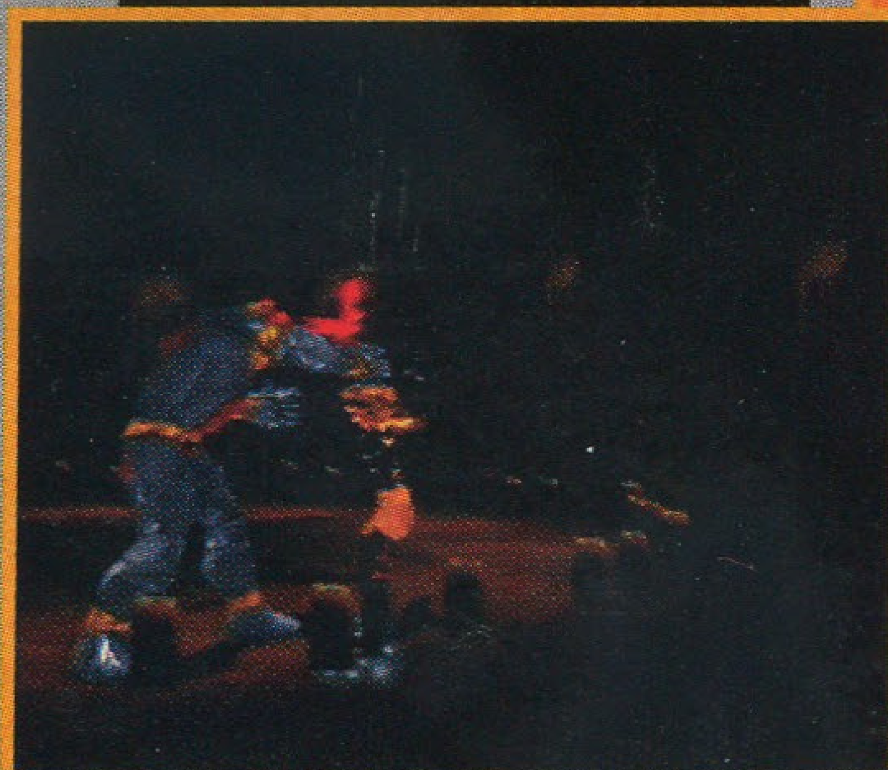


Mientras estás pegado al oponente presiona:

→ ← + B

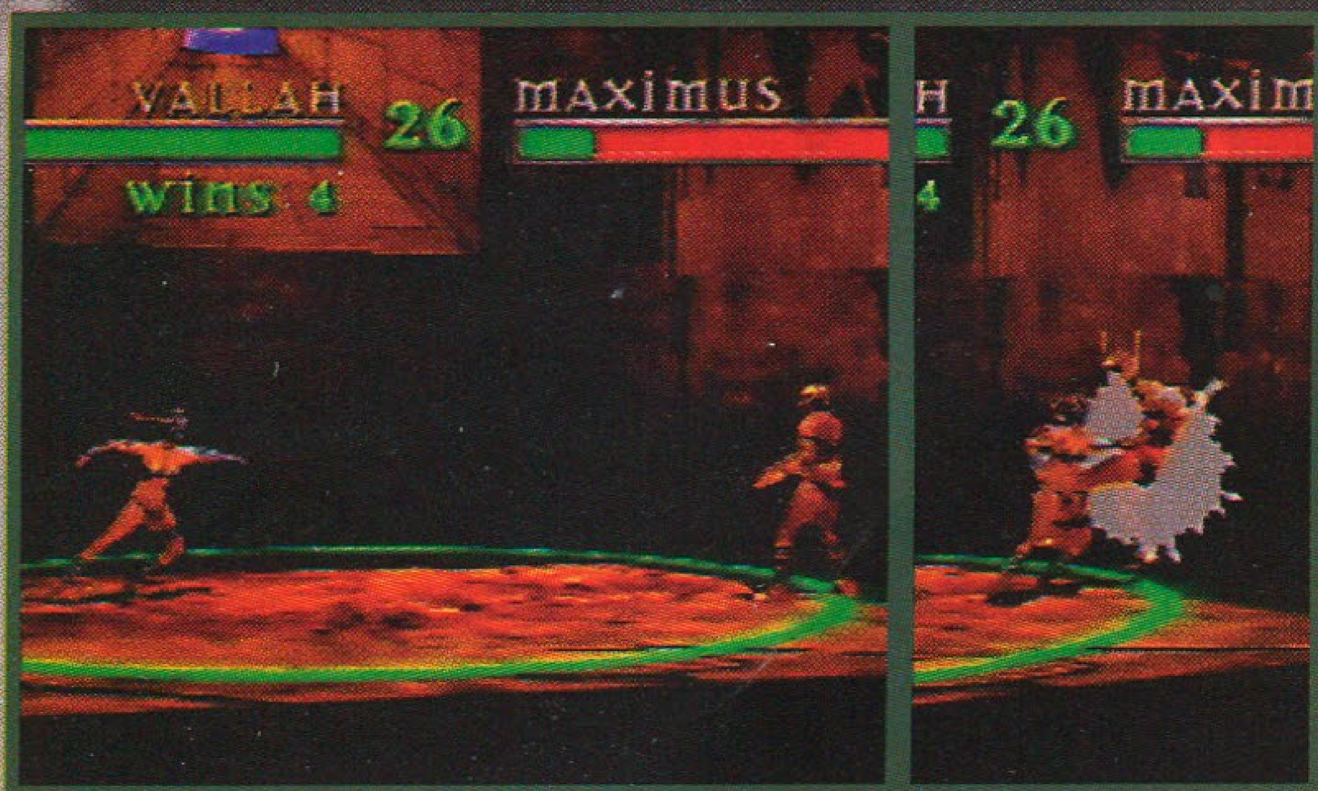
FATALITY

← ↓ → + [A ▲]




Este movimiento lo tienes que ejecutar cuando aparezca en pantalla "PROVE YOURSELF!" pegado al oponente.

VALLAH

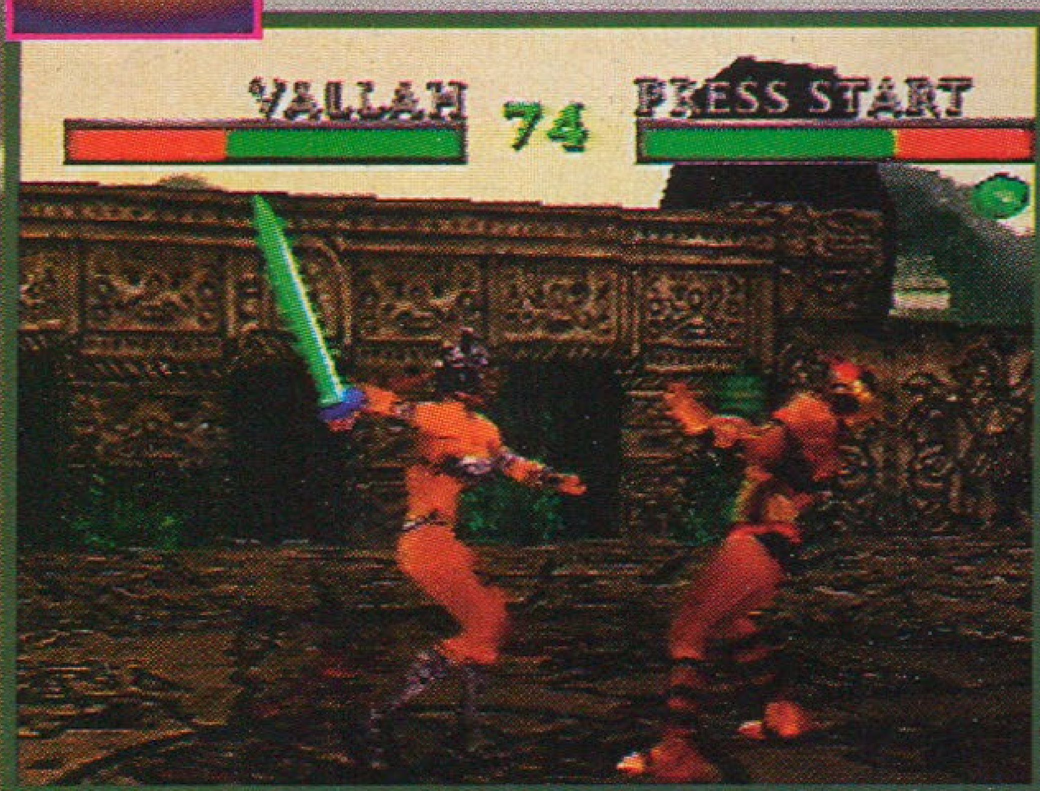


Con este *movimiento* atacas rápidamente al oponente desde cualquier distancia.

← → + [▲ ▶]

↓ → + A





→ ↓ ← + B





← ← + B

← → + B

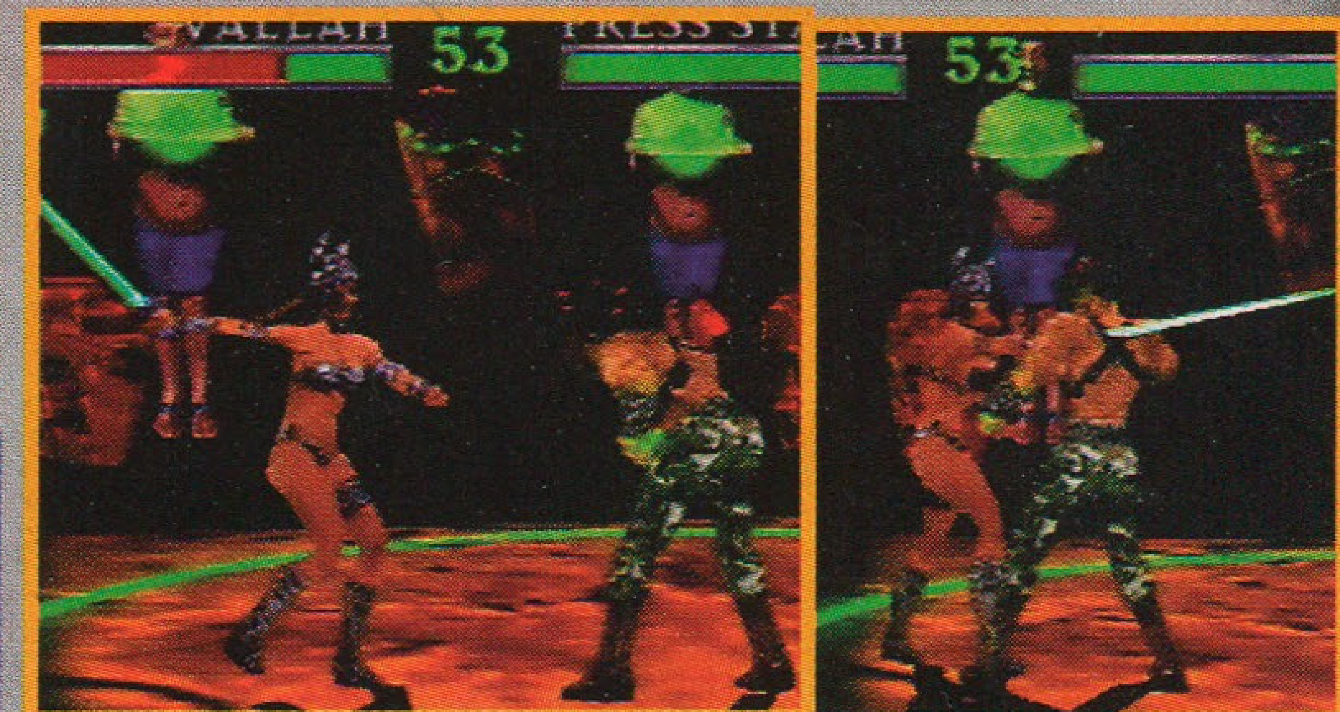
Si presionas de nuevo **B**, rematas con un ataque más.

+ B





Mantén presionado ▼ *y ejecuta la siguiente secuencia:* ↓ → + A



Mantén presionado A *y ejecuta la siguiente secuencia:*

→ ← + B

↓ ← + A



FATALITY

→ → + ▶

Este movimiento lo tienes que ejecutar cuando aparezca en pantalla "PROVE YOURSELF!" pegado al oponente.

VOODOO

War Gods





← ← + A

Con este movimiento, atacas rápidamente al oponente desde cualquier distancia, dejándolo por un instante inutilizado y listo para un combo.



← → + ▶



↓ → + [B A]

Y si continúas presionando **A** y **B**, conectas más golpes.

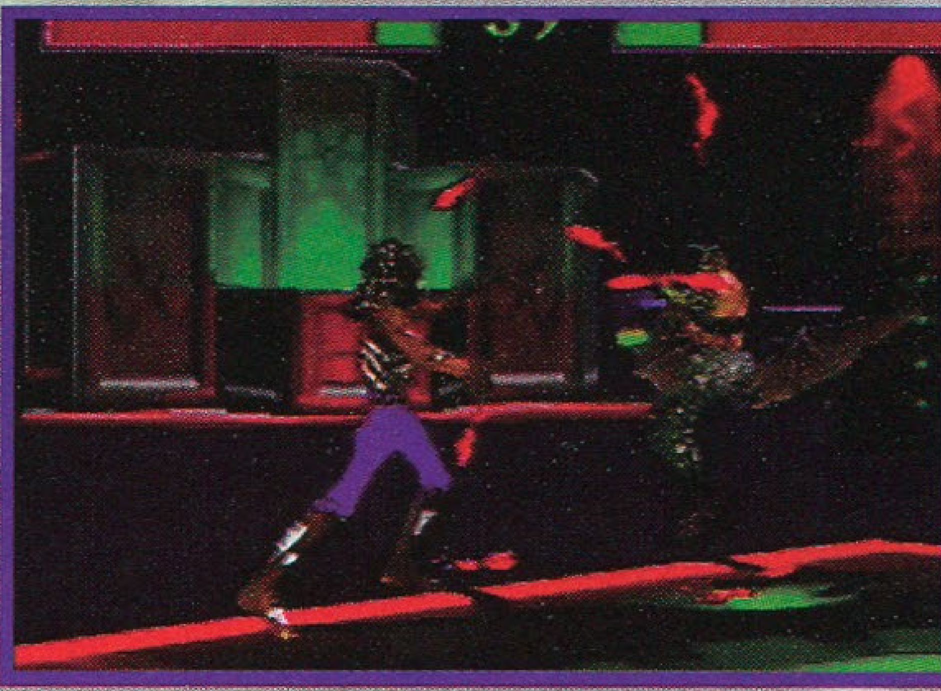




Mientras estás pegado al oponente presiona:

→ ← + A

Y si continuas presionando **A** conectas más golpes



↓ ← + B

↓ ← + A

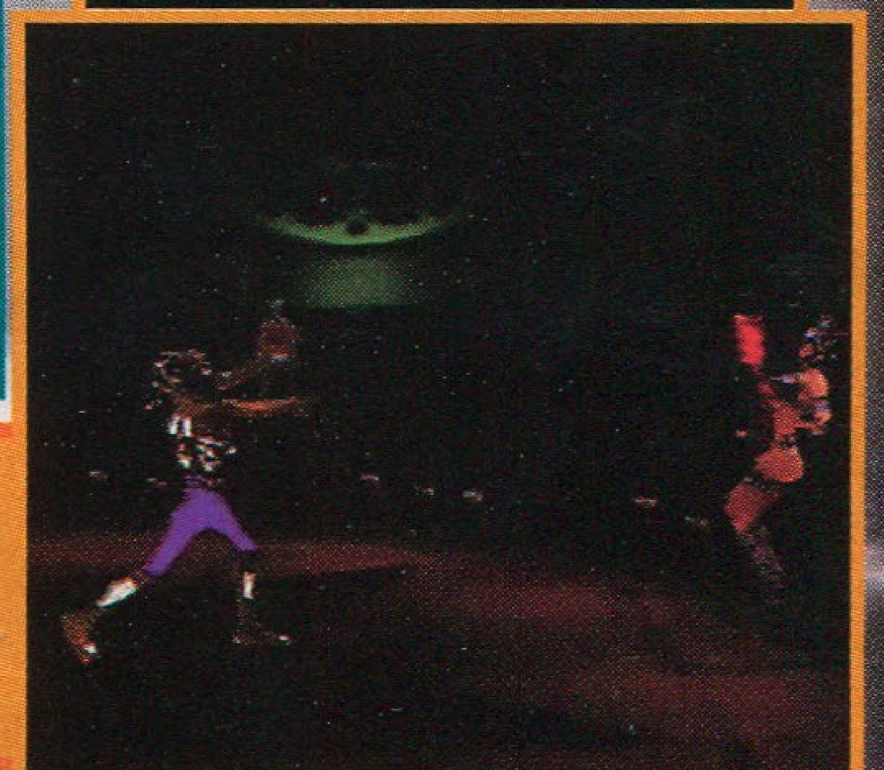




Mantén presionado ▼ y ejecuta la siguiente secuencia:

← ↑ → + B

FATALITY



War Gods

Este movimiento lo tienes que ejecutar cuando aparezca en pantalla "PROVE YOURSELF!", a una distancia de media pantalla entre el oponente y tú. ← → + A



Este ataque también lo puedes marcar mientras saltas:

← → + [▲ ▶]

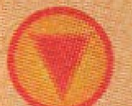
Mientras estás pegado al oponente presiona:

→ ← + B

Y si continuas presionando **B** conectas más ataques



WARHEAD

Mantén presionado  y ejecuta la siguiente secuencia:

↓ ← + A



FATALITY

→ ↓ ← + ▲

↓ ← + A





Mantén presionado  y ejecuta la siguiente secuencia:

← ↓ → + B



Este movimiento lo tienes que ejecutar cuando aparezca en pantalla "PROVE YOURSELF!", a una distancia de media pantalla entre el oponente y tú.

S.O.S
SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

MARIO KART 64

Bien amigos, aquí encontrarán algunos trucos más que se suman a la lista de este entretenido juego de Nintendo para la super consola de 64 bits.



Comenzamos con un atajo más de Wario Stadium. Este lo logras en la parte recta que se



encuentra antes de las curvas previas al salto (de



hecho es la recta que está abajo del salto). Dirígete hacia la



pared con flechas rojas y allí ejecuta un salto para pasarte del otro lado de la pared. Con esto sales en la recta final de la vuelta.

Este truco es muy curioso. Elige a un personaje y cuando esté a punto de quedar en la pose de ganador presiona **B** y haz a un lado el cursor, para que el personaje quede seleccionado y tú puedas escoger a otro.





En Koopa Troopa Beach, dirígete a las palmeras que están antes de la primera rampa y salta de manera que puedas quedar entre ellas y la pared.



Así quedarás atorado hasta que la máquina se compadezca de ti y te tire al agua para que Lakitu te salve.





Como anécdota: Un día Ryo y Ace estaban jugando este nada violento juego (¡qué raro!) y Ryo iba muy adelantado, entonces Ace vió que necesitaba forzosamente hacer este atajo para ganar 3 jugos (aquí ya es costumbre apostar jugos por punto).
El chiste es que a Ace no le salió el atajo en tres intentos consecutivos y cuando se disponía a hacer el 4o. (su última oportunidad para ganar), Ryo que iba pasando del otro lado, saltó como si quisiera hacer el atajo (aunque en realidad lo que iba a conseguir era retrasarse bastante) y disparó una concha roja que llevaba (aquí vamos a omitir las palabras dichas), por lo tanto sólo tenemos que decir que el piloto sufrió un grave accidente.

MARIO KART 64

Mario Kart 64



En esta misma pista, vé hacia la parte que se ve en la foto (que es en donde se divide el camino en dos), donde está la roca en forma de tortuga. Comienza a saltar una vez que hayas alcanzado la pared, para que puedas escalar y así te pases del otro lado.



En realidad no ganas nada con esto, sólo es para que veas cómo el N64 no carga aún el otro lado de la pista.



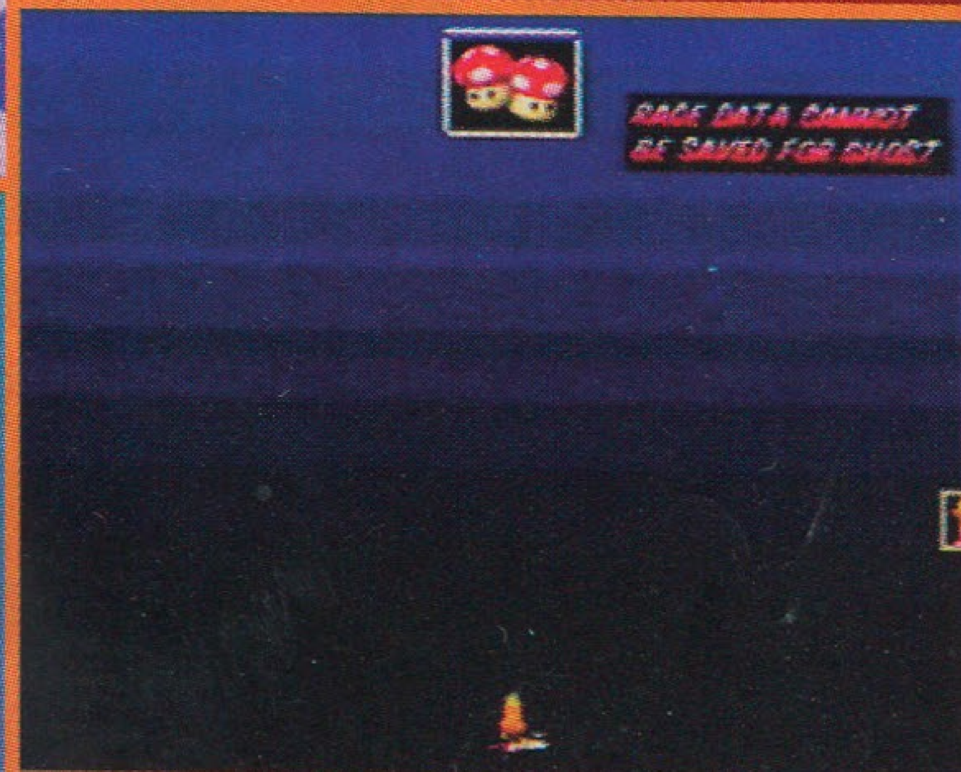
Ahora veamos el último de estos bugs bastante ociosos. En Frappe Snowland, llega hasta la rampa que te ayuda a librar el río y cuando saltes, cambia de dirección hacia la derecha y sigue manejando hacia la nieve. Entonces Lakitu te agarrará y no te soltará por un buen rato, dejándote finalmente



en la meta y al revés, pero la vuelta no te la van a contar. Ahora, si después del salto das vuelta un poquito a la derecha y te diriges



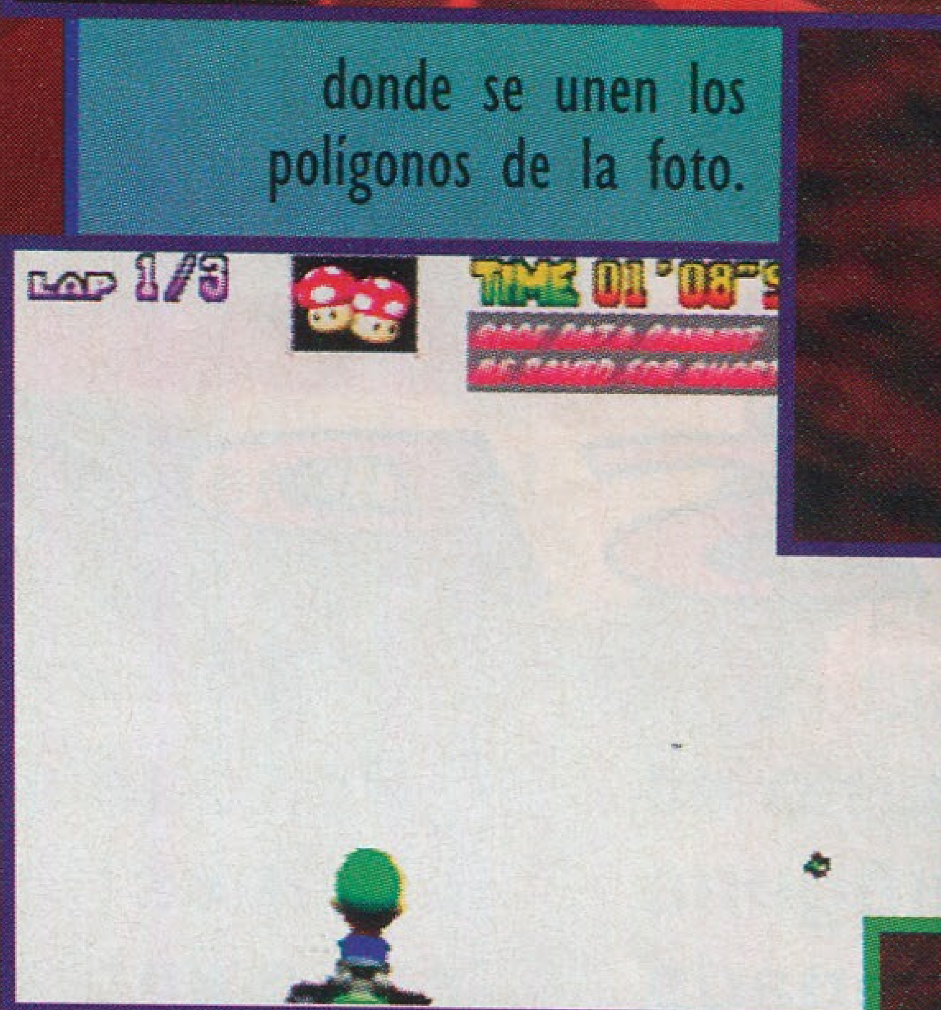
hacia el árbol que está enfrente, entonces Lakitu te pondrá sobre el río (sin soltarte) y de repente algo los jalará a Lakitu y a ti y los sumergirá en el agua y como no hay un Lakitu salvador de Lakitus, entonces ambos quedarán allí por toda la eternidad. Además, el mapa de la pista muestra que te encuentras en la meta, mientras que el indicador de distancia (con los cuadritos de los personajes), indica que estás en el río.



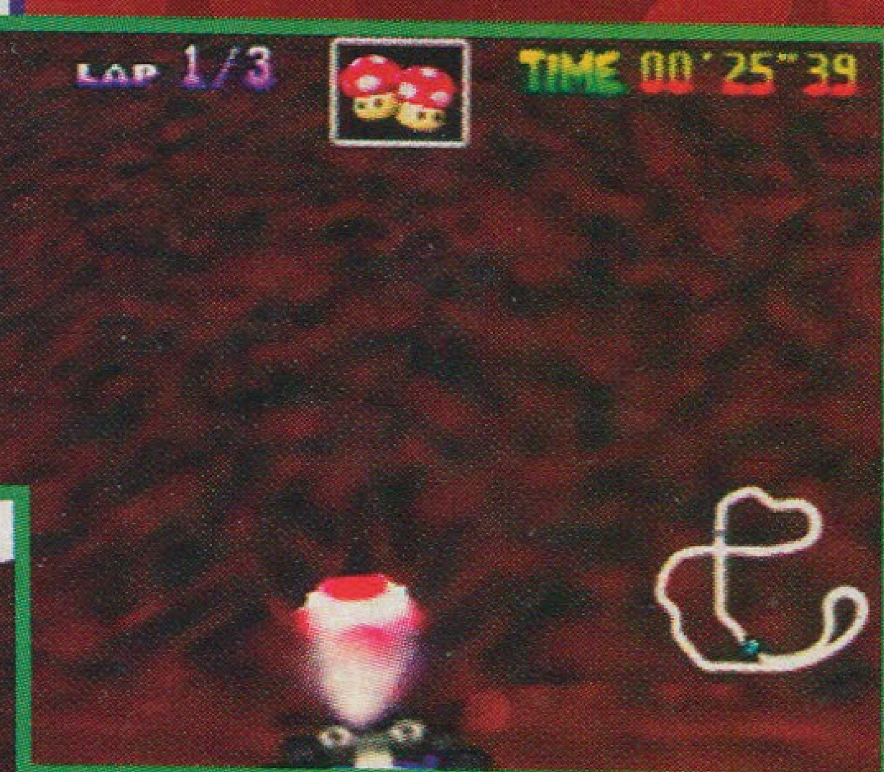


En Choco Mountain, conduce hasta la pared de piedras grises (donde se hace el atajo que dimos el número anterior) y de allí maneja hacia el letrero en dirección al punto donde se unen los polígonos de la foto.

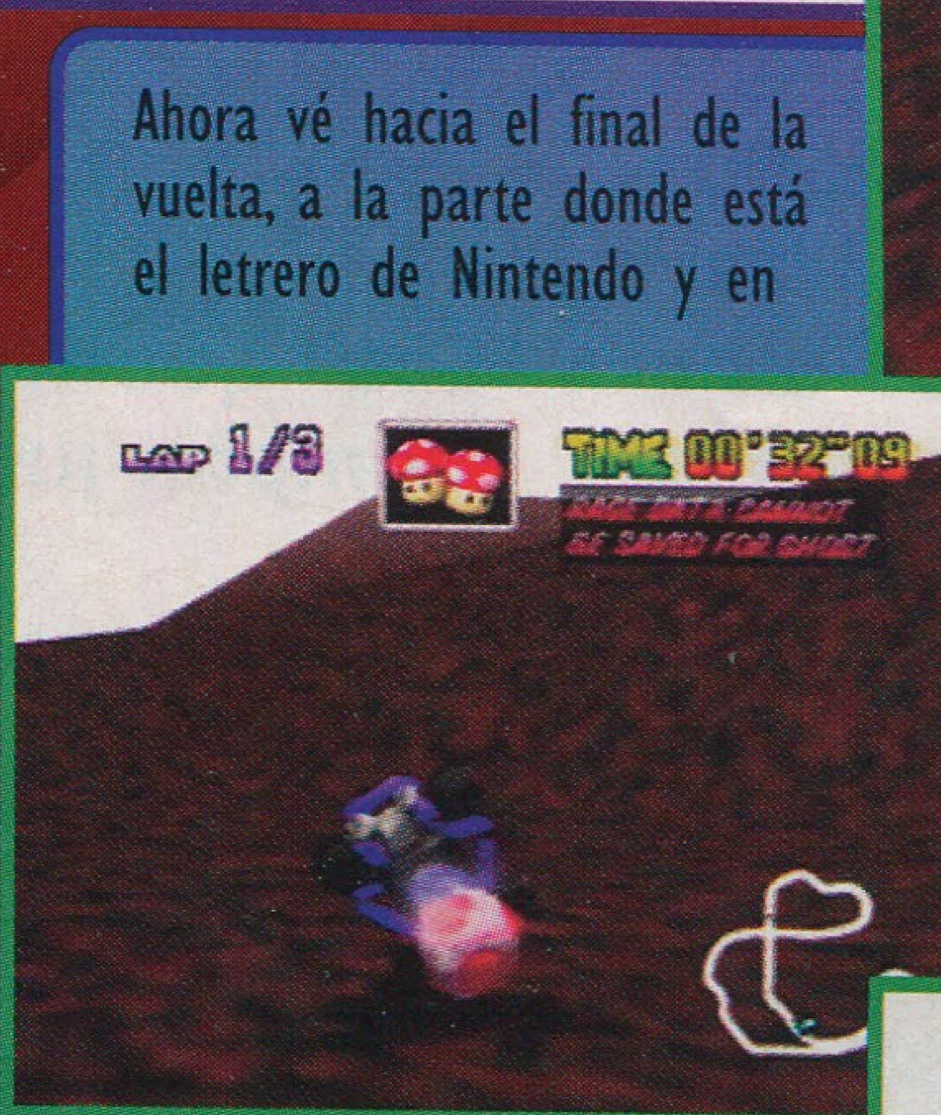




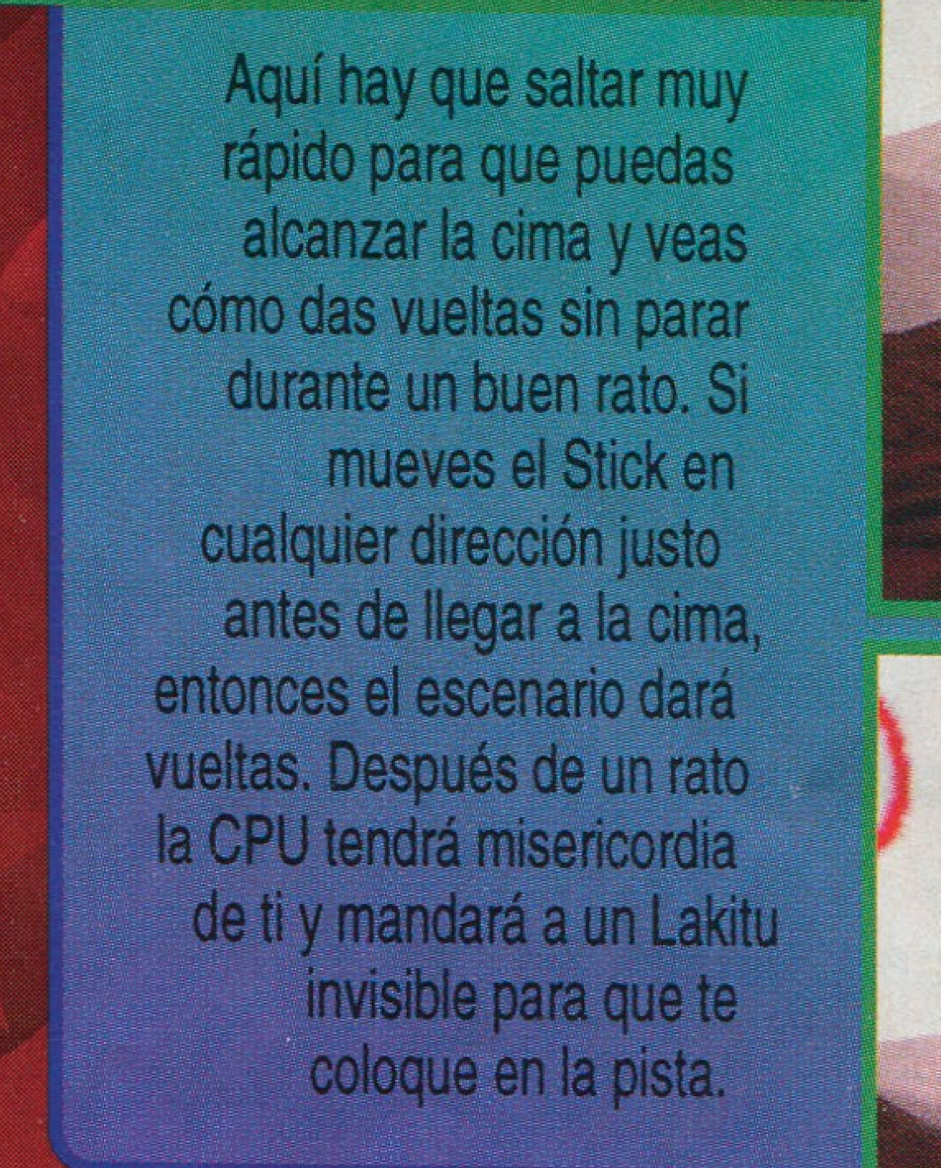
Comienza a escalar y de repente atravesarás la montaña.



Ahora vé hacia el final de la vuelta, a la parte donde está el letrero de Nintendo y en la parte lateral de la montaña de enfrente del letrero, comienza escalar.







Aquí hay que saltar muy rápido para que puedas alcanzar la cima y veas cómo das vueltas sin parar durante un buen rato. Si mueves el Stick en cualquier dirección justo antes de llegar a la cima, entonces el escenario dará vueltas. Después de un rato la CPU tendrá misericordia de ti y mandará a un Lakitu invisible para que te coloque en la pista.



Estos trucos los mandó Mario Alberto Gallegos Avila

CLUB Nintendo® RESPONDE

La presente carta, no es para hacerles ninguna pregunta relacionada con videojuegos , sino que es para felicitarlos por la labor que realizan mes a mes, la cual nos favorece principalmente a nosotros sus fieles seguidores (aunque a ustedes les conviene por su sueldo).

DANIEL CHACON R.
Chile

En realidad amigo, recibir cartas como la tuya mes a mes, es tan satisfactorio que es por esta razón que les tratamos de ofrecer lo mejor en cuanto a información de videojuegos se refiere. Inclusive, hay meses en los que prácticamente uno se "mata" arreglando la revista para que salga a la perfección, que nos quedamos hasta muy tarde trabajando (excepto Ace, que con la excusa de que debe llegar temprano a casa...), pero bueno, tanto nosotros los pilotos como nuestro Editor, trabajamos duro para ustedes. Agradecemos tu carta.

Ryo

¿Por qué algunas veces ustedes recomiendan no cambiar juegos en tiendas que ofrecen este servicio, siendo ésto tan útil para nosotros, los que no podemos comprar juegos?

ANTONIO REYNOSO
Argentina

No es que te impidamos cambiar tus juegos o te prohibamos hacerlo, sólo que queremos lo mejor para tí (parece una frase típica de esas que te dicen tus papás), ya que muchas veces tú vas con tu juego original a cambiarlo y resulta que a ti no te dan uno de iguales características, sino que te dan uno "arreglado" (preferí este término y no otro), lo cual lamentablemente algunas personas aprovechan para obtener más dinero para ellos, a partir de algo no original y no les interesa el daño que te hacen a ti y a tu consola. Es por esta razón que te aconsejamos no hacerlo, ya que si te sucede algo, no podrás reclamarle a nadie.

Ryo

¿Ustedes saben si el N64 ó el DD64 tendrán una especie de módem para poder jugar los juegos en red?.

GONZALO VARGAS G.
Chile

Esta es una pregunta bastante recurrente a nuestra Editorial y es por eso que trataré de ser lo más específico contigo para que esta respuesta le sirva a todos aquellos que tienen la misma pregunta: Tal y como se dijo en el E3 oficialmente, el DD si tendrá capacidad de comunicación mediante módem. Lo que no se especificó es si será solamente para "bajar" software para la parte escribible del DD o para jugar contra otras personas (lo cual sería increiblemente fantástico, sólo imagina poder luchar en KIG contra un chico de Japón desde tu casa). Aunque la salida del DD se espera para principios del próximo año en Japón, sólo podremos saber más datos sobre el DD en el próximo Shoshinkai.

Ryo

¡Hola amigos!
Quiero felicitarlos por el excelente trabajo que han hecho mes a mes, año a año, dando trucos, bugs, tips, etc. Espero que sigan así porque soy fanático de sus revistas.
1) Primero quiero saber por qué en la pantalla de pausa de Megaman X2 aparece la armadura de Zero. ¿Se puede ocupar?
2) ¿Es cierto de que Jago de KIG puede hacer un ultra con más de 1500 hits?, si esto es verdad, ¿Me podrían dar el truco?

MARCO TALA
Chile

Muy bien amigo, aquí van tus respuestas:

1) Lo que sucede es que a lo largo de este juego debes recuperar las 3 partes de la armadura de Zero, las cuales están custodiadas por los X-Hunters, si lo logras, te ahorrarás un enfrentamiento con el Zero falso que fue construído por Sigma a partir de las 3 partes robadas, puesto que el verdadero Zero se encargará de él.

2) Eso es una absoluta mentira, te lo aseguro, puesto que por más hits y hits que le agregues a un combo, el marcador no pasará de 90 hits.

Ace

¡¡¡Que tal amigos!!!. Soy un lector de su magnífica revista. Quisiera que me respondieran unas preguntas del juego Zelda: A Link to the Past. Hace meses que lo tengo y no he encontrado estos ítems que me tienen como loco:
1.-¿Donde obtengo el Hookshot y que necesito para obtenerlo?
2.-¿Qué necesito para levantar las piedras oscuras?
3.-¿Donde están las Silver Arrow?
Se despide su fiel lector y coleccionador de su excelente revista.

JUAN PABLO BARRIENTOS
Costa Rica

Ya sé que a algunos se les va a ocurrir decir: ¡¡¡Qué se cree éste que sigue poniendo información sobre éste juego!!!, pero deben recordar que el objetivo de la revista es dar la información que los videojugadores piden.
Con respecto a tus preguntas, aquí van las respuestas que te serán de gran ayuda si sigues al pie de la letra mis intrucciones:

1.-El Hookshot es el Gran Tesoro de Swap Palace (El segundo palacio en el que salvas a las princesas). Recuerda que para abrir el Gran Tesoro necesitas la Gran Llave.

2.-Este ítem también es un Gran Tesoro, pero ésta vez de Thieves Town (El cuarto palacio)

3.-Este ítem no lo puedes obtener hasta después de Misery Mire (El sexto palacio), para conseguirlo necesitas tener como mínimo 100 Rupees para comprar una Super Bomba (Super Bomb) en la casa de Link, pero en el mundo oscuro y debes usarla en la Gran Grieta de la pirámide (Mundo oscuro), ahí debes tirar tu arco y flecha a la "Posa Misteriosa" y el hada te la devolverá convertida en el tan preciado ítem que es indispensable para la lucha final contra Ganon.
Espero que no tengas mayores problemas con este juego, de lo contrario, ya sabes a quién culpar (obvio que a Ryo, pues el no sabe nada de nada. No es verdad, es una broma).

Ace

Y NO OLVIDES ENVIARNOS TUS PREGUNTAS, TRUCOS Y SUGERENCIAS A:
REVISTA CLUB NINTENDO
EDITORIAL TELEVISA CHILE S.A.
REYES LAVALLE Nº 3194
SANTIAGO - CHILE

Y EN NUESTRO PROXIMO NUMERO

MISCHIEF MAKERS
TETRISPHERE
GOLDENEYE
ZELDA 64
ISSS64
ARKANOID / TETRIS PLUS

REVISTA



Nintendo®

¡El Secreto del Poder!

Y TODAS LAS SECCIONES DE SIEMPRE:
DR. MARIO, S.O.S., EXTRA, TIPS,
CLUB NINTENDO RESPONDE, ETC.

¡NO TE LA PIERDAS!
APARECE TODOS LOS MESES

Disfruta tu Goldeneye agregando Rumble Pak® a tu joystick

Debes tenerlo. Conéctalo a tu joystick y vive la máxima sensación en tus manos con el increíble sistema Rumble Pak*. Los combates y escenarios del Goldeneye serán más reales que nunca.

BRIONES
Respaldo y Garantía

Con licencia para Jugar



GOLDENEYE 007

NUEVO DE NINTENDO 64

Tienes una misión que sólo un héroe como tu puede resolver. Toda la aventura del espionaje internacional descúbrela en Goldeneye 007 de Nintendo 64. Esquía en Siberia, combate al comando de un tanque, desafía tu inteligencia y enfréntate a las más complejas computadoras en increíbles escenarios. Goldeneye 007, Juega el mejor.

NINTENDO 64



Juega el Mejor

* El juego no incluye Rumble Pack®. Se vende por separado.